

2 RAZY WIĘKSZE
DVD

CRASHDAY PL PROJECT: SNOWBLIND PL

**PEŁNE
WERSJE
GIER**

TRIAL

GUILD WARS FACTIONS PL

PSYCHOTOXIC

172 STRONY!

INDEX: 379166 ISSN: 1426-2916 NUMER SPECJALNY 2/2006 (133)

CENA 14 ZŁ 90 GR W TYM 7% VAT

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

**MEGA
PLAKAT**
Guild Wars
I Medieval II: Total War
KSIĄŻECZKA
poradnik
do Gothic 3

NUMER

13
TRZYNASTY 2006

**TYLKO U NAS
MEGARECENZJA**

NEVERWINTER NIGHTS 2

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

NEED FOR SPEED CARBON

MEDIEVAL II TOTAL WAR

GUILD WARS NIGHTFALL

BATTLEFIELD 2142

F.E.A.R.

EXTRACTION POINT

TEMAT NUMERU

S.T.A.L.K.E.R. NASI W CZARNOBYLU



INDEX: 379166
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,90 ZŁ
W TYM 7% VAT



Czasopismo i płyta stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.



**NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA
GRA KOMPUTEROWA ROKU!**

WARHAMMER[®] MARK OF CHAOS[™]

WWW.CENEGA.PL

WWW.MARKOFCHAOS.PL

16+
www.pegi.info

PL
POLSKA WERSJA
NAPYTY I DIALOGI

99.90
PLN

KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl


CENEGA



PO KTÓREJ STRONIE STANIESZ?



- ❖ POLSKA WERSJA GRY NA PLYCIE DVD,
- ❖ 72-STRONICOWA INSTRUKCJA,
- ❖ KARTA IMPERIUM DO GRY KARCIANEJ WAR CRY,
- ❖ 64-STRONICOWY ALBUM Z RYSUNKAMI I SZKICAMI Z GRY.

- ❖ POLSKA WERSJA GRY NA PLYCIE DVD,
- ❖ 72-STRONICOWA INSTRUKCJA,
- ❖ KARTA CHAOSU DO GRY KARCIANEJ WAR CRY,
- ❖ 64-STRONICOWY ALBUM Z RYSUNKAMI I SZKICAMI Z GRY.

JUŻ W LISTOPADZIE!



Trzynastego

– nawet w grudniu jest wiosna

Witamy w pierwszym w historii (noCD)-Action DVD! Ale nie o tym będziemy mówić – popatrzenie po prostu na wynik ankiety i on starczy za wszelkie dyskusje...

Teraz możemy wrócić do wstępniaka... Pamiętacie jeszcze nasz pierwszy numer trzynasty? Grudzień 2001, mnóstwo tekstów z „13” w tytule... A tu kolejna, piąta już trzynastkowa edycja. I troszkę mieliśmy z nią zgryz. Doszliśmy bowiem do wniosku, że formuła wspomnianych tekstów 13-tkowych ciut się przez te 5 lat wyczerpała. Bo ileż można wymyślać kolejne teksty w rodzaju „XIII gier, przy których musiałeś zmieniać pampersy/opłutek monitor/wylałeś herbatę na klawiaturę”. I czy jest sens robić teraz jakieś doroczne podsumowania, skoro – gdy piszemy owe teksty – do końca roku półtora miesiąca? A do tego przed nami najgorętszy miesiąc w roku (dla branży), który może niejedno takie podsumowanie wywrócić do góry nogami?

Zatem tym razem postanowiliśmy tego nie robić. Czy to jednak znaczy, że będzie to po prostu zwykły numer CDA? Naturalnie nie. Poszliśmy na kompromis – z jednej strony nie ma za wiele wspomnianych trzynastkowych tekstów. Z drugiej – to na pewno nie jest typowy numer CDA. Jakim cudem?

Po pierwsze, mamy (jak zawsze) specjalny, przygotowany tylko dla tego numeru layout. Po drugie – Zapowiedzi. Zrobiliśmy je inaczej niż zwykle – w konwencji tych z E3, czyli same konkrety, proporcjonalnie więcej tekstu w stosunku do grafiki, dużo gier.

Po trzecie, nie brakuje tekstów, które raczej często się w CDA nie pojawiają. Np. bardzo obszerna polemika pomiędzy EGM-em i Smugglerem na temat piractwa komputerowego w Polsce (i nie tylko). Dodajmy tylko, że EGM jest... jego zwolennikiem! Zaciekawieni? Ale dajcie nam chwilę na prezentację innych atrakcji tego numeru. Będziemy się streszczać!

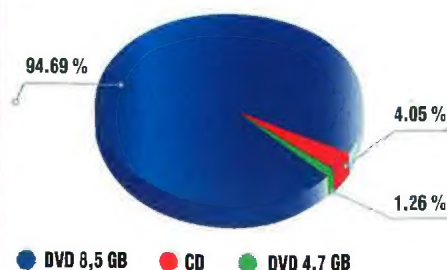
Wielokrotnie mówiliśmy, że CDA już dawno przestało się bawić w wyścigi pod tytułem „jako pierwsi zamieściliśmy recenzję gry X”. Dlaczego? Ponieważ w czasach, gdy w Internecie, na rozmaitych сайtach, recenzja gry może się pojawić nawet w dniu otrzymania przez redakcję egzemplarza owej gry do oceny, miesięczniki nie mają szansy być NAPRAWDĘ pierwsze. (Inna sprawa, jaki poziom prezentuje taka szybka recenzja – ale to temat na osobny wstępniak.)

My wolimy zagrywać w inny sposób – **staramy się wam dawać materiały ekskluzywne, uzyskane na prawach wyłączności dla CDA**, z miejsc, do których długo jeszcze nie dotrze żaden (przynajmniej polski) netowy serwis (a i rzadko kiedy przedstawiciel innego polskiego pisma). Tak i w tym numerze macie obszerną relację z wizyty, jaką przedstawiciel CDA złożył w okolicach Czarnobyla. (Jako jedyny polski dziennikarz, by była jasność.) Naturalnie pojechał nie w celach turystycznych, ale by pograć w prawie już gotową wersję słynnego S.T.A.L.K.E.R. - a. Dodajmy, że od czasów E3 twórcy znowu w niej namiesza! i to sporo...

...Hmmm... czy ktoś tu powiedział, że CDA już dawno nie bawi się w „a u nas pierwsza polska recenzja gry X”? No tak, my... No to przyznajemy się – kłamał. A dokładniej: nie była to cała prawda. Bo faktycznie mamy zasadę „*lepiej później, a dobrze i dużo niż pierwszy, ale po łebkach*”. Jednak czasem udaje się nam połączyć przyjemne z pożytecznym i zrecenzować tytuł, w który autor grał naprawdę sporo i jednocześnie jest to pierwsza recenzja w Polsce (tzn. w pismach branżowych). Wtedy można się pochwalić – **pierwsza w Polsce recenzja... Neverwinter Nights 2!**

To zresztą nie koniec Wielkich Tytułów w CDA. Bo do kompletu mamy i obiecany Splinter „Podwójny Agent” Cell, i Medieval II: Total War, i Need (Carbon) For Speed, i Guild Wars Nightfall, i Sid Meiers' Railroads!, i Battlefield 2142, i... wiele innych. Co prawda, nie każda z tych gier sprostaa naszym oczekiwaniom – ale

Jaki nośnik dołączony do pisma preferujesz?



DVD 8,5 GB 94.69 %
CD 4.05 %
DVD 4,7 GB 1.26 %

Ankieta ze strony głównej CDA, wzięło w niej udział ponad 1500 osób.

o to pretensje należy już mieć do twórców, nie redakcji. A tu jeszcze cztery strony Na Luzie i masa innych ciekawych tekstów... (Jak choćby nietypowa, bo trzynastkowa – a jednak! :) – edycja Kaszanki Zone.)

Po czwarte, na płytach też jest świątecznie, choć nie aż tak, jakbyśmy chcieli... Nie, nie, nie – tym razem nie o pełniaki chodzi. Z pewnym bólem, ale jednak udało się nam zamieścić te gry, które chcieliśmy. Problem w tym, że zajęły tak ogromną ilość miejsca na płycie, że po prostu nie zostało go w zasadzie na nic innego... :(Naturalnie bonusy weszły, demo NFS: Carbon też, a i parę trailerów (w tym 8-minutowa prezentacja Strangleholda) udało się jakoś wcisnąć. Ale inne duuuuż dema (ok. 1 GB każde) – tak Splinter Cella, jak i Gothica 3 i paru innych gier – już się nie zmieściły. To był dla nas prawdziwy szok, że 9 GB to ciągle mało... ale cóż zrobić. Postaramy się je dać za miesiąc.

Dodawszy do tego kolejną książeczkę, kolejny dwustronny plakat-kalendarz (ta panna...) i kolejny Gadżet tudzież aż 24 strony więcej – a wszystko po zwykłej cenie! – nie możecie zaprzeczyć: dostaliście grubo, wypasiony wręcz XIII numer CDA. Zatem...

Milej lektury!

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

PS Wszystkim czytelnikom życzymy już dziś Wesołych Świąt oraz Szczęśliwego Nowego Roku!



www.cdaction.com.pl

numer specjalny 02/2006 (133)

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. 071 341 20 83, faks 071 341 59 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smolński, Tymon Smektała

Stali współpracownicy: Sławek Blyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Klus, Marek Lenc, Sławek Lipowski, Tomasz Matusik, Przemysław Oetrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Soltys, Daniel Śniegowski, Krzysztof Tomicki, Rafał Wieliczko

Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki

DTP: Beata Haralym, Grzegorz Jaszczyszyn

Korekta: Damian Bednarek



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.,
ul. Motorowa 1, 04-635 Warszawa

Prezes: Wiold Woźniak

Członek zarządu: Jerzy Szulc

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański

Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski

Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski

Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor biura reklamy: Michał Mierzyński

Dyrektor biura reklamy czasopism komputerowych:

Janusz Jędrzejczak, tel. 022 516 35 50

e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:

Joanna Korwin-Kijac

tel. 071 343 61 05 w.102

e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt DVD:

Tomasz Matusik

tel. 071 341 20 83 w. 203

e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska – tel. 022 517 05 31 (do 5)

beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.,
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.





Sony Ericsson K510i
od 1 zł brutto

łączy nas Twój Mix i darmowe weekendy

Z Twoim Mixem mówisz swobodnie. Wybierz **Bliżej Siebie** – minuta z wybranym numerem kosztuje Cię **tylko 5 gr**, a w weekendy rozmawiasz ze wszystkimi w Orange **za darmo nawet przez 9 miesięcy**. Dodatkowo w Mixie możesz wysyłać SMS-y za 1 gr.

przyszłość jest jasna, przyszłość to Orange





Spis treści

Gramy



Zawartość Cover DVD.....	008
Kalejdoskop	012
Gamewalker.....	044

ZAPOWIEDZI

27 gier na rok 2007	016
---------------------------	-----

TEMAT NUMERU

STALKER, raz jeszcze.....	034
---------------------------	-----

RECENZJE

Neverwinter Nights 2	056
FEAR: Extraction Point	062
Splinter Cell: Double Agent.....	068
Jaws Unleashed.....	074
Need for Speed Carbon.....	078
Eragon.....	084
Medieval II: Total War.....	088

Marvel: Ultimate Alliance.....	094
Stronghold Legends.....	098
Guild Wars Nightfall	102
Sid Meier's Railroads!.....	106
Battlefield 2142.....	108
Gothic 3 PL.....	112
FM 2007 PL	114
Company of Heroes PL	114
Wściekle psy.....	116
Just Cause PL.....	116

KASZANKA

Wilczy szaniec	118
----------------------	-----

JAZDA DOWOLNA

We are the champions!	120
Piractwo – polemika.....	122
Pechowa 13.....	128

Nie tylko gramy

Newsy, ciekawostki, ploty	154
Komputer twoich marzeń.....	156
Konfigurator.....	164
Gadżet 2007	131

TESTY SPRZĘTU

Kierownica Speed-Link 4in1 Power	
Feedback Leather Wheel	160
Genlus Trio Racer FF	160
Cowon iAudio T2 512 MB.....	162
Creative Zen V Plus 4 GB.....	162

INNE

Na Luzie	148
Action Redaction	166



INDEKS GIER

Battlefield 2142	108	Gothic 3 PL	112	Medieval II: Total War	088	Splinter Cell: Double Agent	068
Company of Heroes PL	114	Guild Wars Nightfall	102	Need for Speed Carbon	078	Stronghold Legends	098
Eragon	084	Jaws Unleashed	074	Neverwinter Nights 2	056	Wilczy szaniec	118
FEAR: Extraction Point	062	Just Cause PL	116	STALKER	34	Wściekle psy	116
FM 2007 PL	114	Marvel: Ultimate Alliance	094	Sid Meier's Railroads!	106		

► Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ono na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI



W SKRÓCIE

Wypadałoby wyjaśnić, co się stało z demkami i bonusami... Z demami sprawa jest taka, że mieliśmy na nie naprawdę niewiele miejsca w tym miesiącu (pełne wersje to prawie 6 GB!), a co demo to 800-1200 MB. Wrzuciliśmy, ile się dało – ale **OBIECUJEMY**, że demo innych **WIELKICH** gier (SpC, Gothic 3 itd.) będą za miesiąc. Swoją drogą, do czego doszło – 9 GB i brakuje miejsca? Raaany...

Co do bonusów zaś, tłoczni troszkę nam skróciła terminy i niektórzy się nie wyrobili. Zaległe kąciki na DVD za miesiąc.

PEŁNE WERSJE GIER

Crashday PL
Guild Wars Factions PL (trial)
Project: Snowblind PL
Psychotoxic

DEMA

Need for Speed: Carbon

TRAILERY

Medal of Honor Airborne
Stranglehold (duży!)

BONUSY

Action Mag
Bonus 1
Bonus 2
Esensja
FAQ
Fotosmugler
Hitman 2 spolszczenie v2.0b
Tawerna RPG

Project: Snowblind PL

PEŁNA
WERSJA



Fragmenty recenzji

Choć nie całkiem Deux Ex i nie do końca Half-Life 2, Project: Snowblind to tytuł, który łączy to, co w tych produkcjach najlepsze – cyberpunkowy klimat i akcję wyczelowaną z hollywoodzką dokładnością.

W efekcie to jeden z najlepszych FPS-ów ostatnich miesięcy.

Project: Snowblind sprawił mi naprawdę furę radości, zachwylił od pierwszych kilkunastu minut i najchętniej wystawiłbym grze prestiżową „dyszkę”. (...) Half-Life 2 uznawany jest za mistrzowską realizację idei FPS-a, a w moim przekonaniu Project: Snowblind ledwie tygi, tygi, tygiśko odstaje od tego ideału (...). Akcja gry osadzona jest w Hong Kongu roku 2065. W mieście

wybucho chaos, dwie frakcje walczą o kontrolę nad tętniącą metropolią. Po stronie jednej z nich stoi Nathan Frost. Gra zaczyna się efektowną strzelaniną na dziedzińcu bazy jednej z frakcji. Starcie kończy się tragedią – Frost, ratując kolegę z oddziału, zostaje śmiertelnie ranny. (...) Lekarze przywracają go do życia, szpiкуюjąc jego ciało najnowocześniejszymi urządzeniami elektronicznymi. W ten sposób Frost staje się pół człowiekiem, pół maszyną. (...)

Duża liczba zróżnicowanych broni i dodatkowych urządzeń oraz sposób konstruowania poziomów sprawiają, że choć gra jest w tradycyjny sposób linowa, wiele jej fragmentów możesz próbować przejść na różne sposoby. (...) Ich liczbę zwiększają jeszcze cybernetyczne moduły zainstalowane w ciele Nathana i aktywowane wraz z jego postępami w grze. Umożliwiają one korzystanie z kilku ciekawych mocy, z których pierwszą jest prosta zmiana trybu widzenia, dzięki czemu łatwiej wykryć kryjących się – nawet za ścianami – przeciwników. Umiejętności aktywowane później są już dużo ciekawsze. Frost może m.in. przyspieszyć swoje ruchy (efekt jest taki jak w bullet time), wytworzyć wokół siebie pole siłowe, które powstrzymuje strzały, czy uruchomić specjalny kamuflaż czyniący go niewidzialnym. (...) Wrażenie spowolnienia czasu zrobiono lepiej niż w serialu Max Payne. (...) Project: Snowblind chodzi szybko na całkiem normalnych maszynach, a robi wrażenie, że hej! Z tym, co słychać w głośnikach, jest również bardzo dobrze. (...) Multiplayer. Jest solidny, umożliwia zabawę maksymalnie 16 graczom w dziesięciu różnych trybach gry.

Rok 2005 zapowiada się naprawdę wyjątkowo dla FPS-ów. Graliśmy już w Star Wars: Republic Commando, Brothers in Arms, na horyzoncie mamy S.T.A.L.K.E.R., F.E.A.R., TimeShift, być może nawet Quake'a 4. Zupełnie nieoczekiwanie ekipie z Crystal Dynamics udało się stworzyć produkcję, która może się stać czarnym koniem tego zestawienia. Nie wyobrażam sobie, by jakikolwiek prawdziwy fan gatunku nie zagrał w Project: Snowblind.

GATUNEK: FPS
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1.5 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 64 MB
AUTOR: HUT SĘDZIMIR
RECENZJA W CDA: 02/2005
OCENA: 9
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 77%

PEŁNA
WERSJA

CRASHDAY

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA
WYMAGANIA: WIN 2K/XP, PROCESOR 1,5 GHZ,
512 MB RAM, GRAFIKA: 64 MB + SHADERY
AUTOR: ALLOR
RECENZJA W CDA: 04/2006
OCENA: 8
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 65%

Fragmenty recenzji

Pamiętacie stareńki Stunts? Crashday jest bardzo podobne, tyle że skoncentrowano się tu na wywrotkach, wypadkach i wybuchach. (...) Gra prezentuje się wręcz znakomicie.

(...) Model uszkodzeń (czy może raczej zniszczeń) jest tu po prostu boski. Podobnie jak i powtórki: kręcąca się kamera, zwalnianie czasu – niby to nic nowego, ale w połączeniu z wybuchającymi od rakiet wozami. (...) Reszta kariery podzielona jest na trzy poziomy po osiem imprez. Każdy z poziomów dzieli się dodatkowo na dwa mniejsze, po cztery imprezy.

(...) Zakończenie kariery (co ma niestety miejsce nieco za szybko – na bardzo upartego można tego dokonać w parę godzin...) nie oznacza, że nie mamy już co w grze robić. Pozostają nam jeszcze imprezy pojedyncze (do wyboru jest 6 ich typów: Wrecking Match, czyli walka; Stunt Show, czyli popis kaskaderskie; Race, czyli wyścig przez punkty kontrolne; oraz Hold the Flag, Pass The Bomb i Bomb Run) i znacznie od nich przyjemniejsze imprezy z kumplami w trybie multi.

Bawić się można dokładnie w taki sam sposób, jednak dodanie czynnika ludzkiego (a właściwie nawet siedmiu innych czynników ludzkich, bo w multi można grać maksymalnie w 8 graczy) sprawia, że walka na minigun i rakietę czy wyścigi z czasem (a dokładniej z cykającym zapalnikiem) nabierają zupełnie nowego wymiaru!

(...) Do paru rzeczy można by się wprawdzie przyczepić (...), ale sama jazda, a właściwie walka, rozwiązana została perfekcyjnie.



wyobraź sobie zmysłowość kształtu i ruchu



SyncMaster 971P

Wyobraź sobie połączenie nowoczesności z elegancją oraz piękna obrazu z nieskrępowaną wolnością ruchu. Wyobraź sobie perfekcyjną harmonię i zaskakującą zręczność sylwetki o idealnej pod każdym kątem prezentacji. Wyobraź sobie dzieło sztuki. Z monitorem Samsung SyncMaster 971P nie trudno to sobie wyobrazić. Więcej na www.samsung.pl

SAMSUNG

Redakcja informuje, że DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005, ARCA_Vir z bazą danych z dn. 12.11.2006. Wszystkie demo, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/demo.



Guild Wars Factions

Fragmenty recenzji

Rozgrywka GWF zaczyna się dwa lata po zakończeniu historii opowiedzianej w GW Prophecies. Dodatek zmienia nieco założenia przyjęte w GWP, jeśli chodzi o prowadzenie fabuły. Wcześniej mieliśmy do czynienia z obszarami, w których zbierało się drużynę, włączało Enter Mission i stawało naprzeciw wyzwaniam. Teraz liczba takich misji zmalała na rzecz zadań podstawowych, w ramach których zamiast startować z misją wychodzi się na zewnątrz miasta i idzie do wyznaczonego celu. Dzięki temu zachowana jest ciągłość fabularna pomiędzy poszczególnymi „normalnymi” zadaniami. Dodatkowo ArenaNet zrezygnowała z bonusów, które były niejako misją w misji, a w zamian podzieliła każdą z nich na trzy rodzaje zaawansowania.

Przeciwników jest bardzo dużo i są silni. Czasami odnosi się wręcz wrażenie, że poziom walk został nieco wyśrubowany. Żeby urozmaicić rozgrywkę, ArenaNet wprowadziła nowe rodzaje misji: Challenge i Competitive.

Tytułowych frakcji mamy w grze dwie i są to Kurzickowie i Luxoni. Każda gildia może w pewnym momencie rozgrywki opowiedzieć się po którejś ze stron i od tej pory toczyć boje przeciwko wrogiej frakcji. Wybór jest dość trudny, gdyż oba stronnictwa różnią się od siebie dość znacznie. Sam projekt frakcji wyszedł niespodziewanie dobrze, gdyż niemożliwe jest określenie, która z nich jest lepsza – obydwie mają własne motywacje, a to, jak zostaną odebrane, zależy tylko od nas.

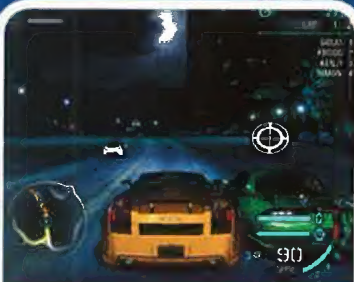
Bezpośrednio z frakcjami związana jest druga największa nowość GWF, czyli soju-

sze. Gildie mogą się między sobą łączyć w obrębie danej frakcji, zdobywając punkty, które posłużą do przejścia coraz potężniejszych miast.

Dla wielu graczy najważniejszą nowością, jaka nadeszła wraz z premierą GWF, są nowe umiejętności i klasy. Każda stara profesja dostała po ok. 30 zabawek, z czego sporą część stanowią umiejętności elitarne. Do tego dochodzi po ok. 70 dla klasy zabójcy (Assassin) i rytualisty (Ritualist). To daje ok. 320 nowych umiejętności!

Wraz z wypuszczeniem GWF ArenaNet uaktualniła silnik gry, dodając obsługę DX 9.0. Nie ma co prawda efektów rodem z FEAR czy FarCry'a, ale i tak wyprawy w głąb Canthy zapierają dech w piersi. Wszystko to okraszono nastrojową muzyką, która nie jest może powalająca, ale doskonale pasuje do gry.

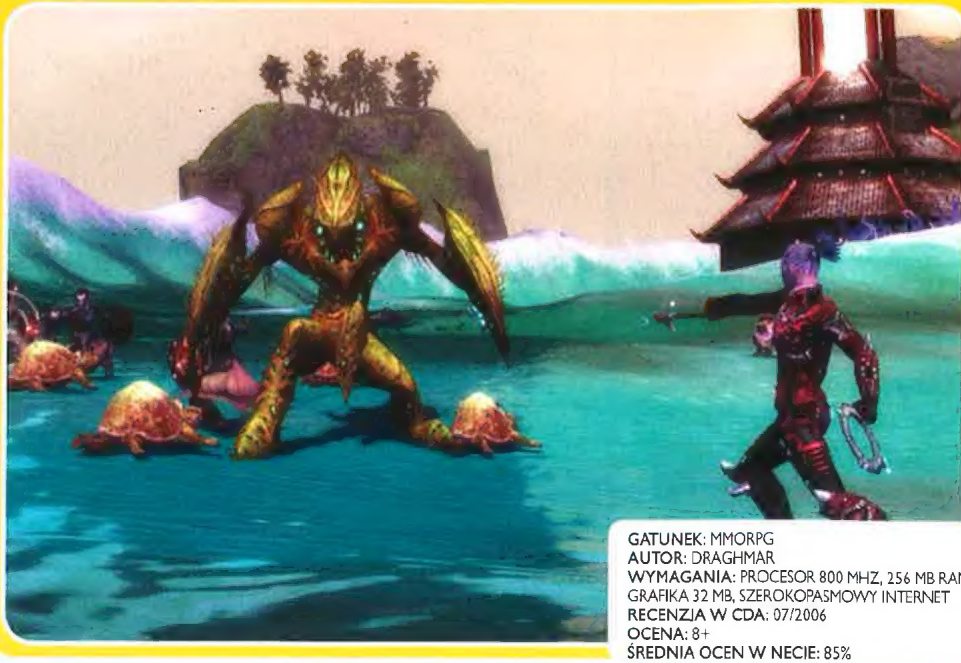
UWAGA!
GRA JEST
W WERSJI TRIAL, CO
OZNACZA, ŻE MOŻNA
GRAĆ W NIĄ PRZEZ 10
GODZIN W CIĄGU 14
DNI OD PIERWSZEGO
URUCHOMIENIA.



Need For Speed: Carbon PL

Trzynastka bez ściągalki? Nie, do tego dopuścić nie możemy. Otoczka NFS Carbon jest bardzo krzykliwa i efektowna, a sam model jazdy? Sami to oceńcie. Recenzja gry w numerze.

WIN 2K/XP, PROCESOR 1,7 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 RAM, 1 GB NA HDD



GATUNEK: MMORPG
AUTOR: DRAGHMAR
WYMAGANIA: PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM,
GRAFIKA 32 MB, SZEROKOPASMOWY INTERNET
RECENZJA W CDA: 07/2006
OCENA: 8+
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 85%

GATUNEK: FPS
WYMAGANIA: PROCESOR 1,3 GHz, 128 MB RAM, WIN 2K/XP GRAFIKA 64 MB
AUTOR: CORMAC
RECENZJA W CDA: 10/2005
OCENA: 5+
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 39%

PEŁNA
WERSJA

Psychotoxic

Fragmenty recenzji

(...) **Mimo** że można się przyczepić do wielu aspektów Psychotoxic, uważam że granie zasłużyła na totalne gnojenie, jakie spotkało ją ze strony niektórych zachodnich serwisów internetowych (średnia ocen – 40%).

Fabule nie udało się oderwać od standardowego postawienia gracza w roli ostatniej nadziei ludzkości zagrożonej rychłą zagładą. Nieco smaczku dodają historyjce nawiązania do Apokalipsy św. Jana oraz postać głównej bohaterki – Angeli Prophet (Anieli Prorok?!), oczywiście obdarzonej powłoką cielesną nieosiągalną dla kobiet nietkniętych skalpelem. Do misji ratowania świata przed szalonym Aaronem Crowleyem (samozwańcą reinkarnacją słynnego okultysty Aleistera Crowleya) predestynują Angelę jej **tajemnicze moce** (nietykalność, niewidzialność, bullet time, leczenie), które uaktywnić można zbierając rozmieszczone na planszach power-upy.

Lądujemy więc w USA A.D. 2022 jako dziewczeczka w stringach wystających spod obcisłych spodni w to-

warzystwie tajemniczego sojusznika, Maksa, który przekazuje nam do słuchawki informacje pomocne w ratowaniu świata.

(...) Smakowitymi kąskami są misje związane z najciekawszym darem Angie – **penetracją umysłów**. Dar ten pozwala bohaterce przenikać do ludzkiej podświadomości, a że sporo ludzi ma w głowie pstro albo potworności, to i etapy rozgrywane w snach są zdrowo zakręcone. (...) Wszystkie te poziomy (w sumie 8) są świetne.

Grafika Psychotoxic nie jest szczytem możliwości dzisiejszych blaszaków. Miewa przebyłki i ogólnie daje radę, jednak reprezentuje co najwyżej stany średnie.

(...) O dziwo, mimo długiej listy zarzutów grało mi się w Psychotoxic całkiem miło. Ot, takalekka, odstresowująca strzelanka w starym stylu. Pojawiającą się od czasu do czasu monotonię rozwiewają etapy rozgrywane w snach, czasami wręcz kapitalne (...). Odpalcie demko i sami sprawdźcie, czy to, co przygotowali Niemcy z NuclearVision, przemówi do was.

REKLAMACJE PŁYT DVD

Zanim wysłesz płytę...

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać CD/DVD, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa”. A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutów!)
3. Najlepiej zanim wysłesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować:
tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwoniś – pamiętaj, że:

- a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. – ale nie musisz.
- b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmienia. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina – nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

POCZUJ LASEROWĄ PRECYZJĘ



LASER GAMING
MOUSE
AM-77

Sensor 1600 DPI
Próbkowanie 6600 klatek/sek.
Śledzenie kursora 28 cali/sek.
16-bitowa transmisja danych
Funkcja programowania skryptów w grach



APOLLO
multimedia

www.apollomultimedia.eu

13/2006

S HORTY

Prey 2

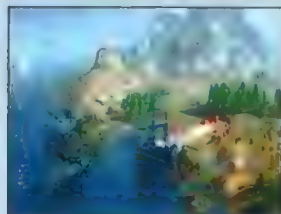
Potwierdza się w praktyce nasza opinia o wyjątkowości Preya – nowatorskiego technologicznie first-person shootera, jakim zabłysnęło w tym roku Human Head Studios. Dowodem informacja o sprzedaży, z której wynika, że Prey w przeciągu dwóch zaledwie miesięcy zdołał się sprzedać w liczbie miliona kopii. Dzięki temu jego twórcy mogą – wolni od egzystencjalnej trwogi i wszelkiego zamętu – zająć się konstruowaniem godziwego następcy. Niestety ten jak na razie jest dopiero w fazie preprodukcji – tworzony jest ciąg dalszy fabuły – to zaś oznacza, że dane nam będzie go poznać najpewniej dopiero w 2008...

www.humanhead.com



HoAE w Steam, ale...

Posiadacze kont w sieci Steam zauważyli zapewne opcję zakupu Heroes of Annihilated Empires – nadspodziewanie udanej hybrydy role-playing i strategii w czasie rzeczywistym (coś jak Heroes of Might & Magic) stworzonej przez ludzi, którzy



da i światu serię Kozacy, a już wkrótce – mamy nadzieję – także S.T.A.L.K.E.R.-a. Wspominamy o nie, jednak nie dlatego, by skłonić was do zakupu przez Internet, lecz raczej rozważenia sensowności wydania 40 dolarów plus podatki (w przeliczeniu 120 zł) na sam kod, podczas gdy w sklepie obok znaleźć można pudełkową jej wersję po polsku, z soundtrackiem na osobnej płycie CD, z dodatkowym drzewkiem technologicznym i albumem ilustracji z gry w cenie – i tu uwaga – 90 zł!! Pytam raz jeszcze, komu – prócz tych, którzy na nim zarabiają – tak naprawdę potrzebny jest ten cały Steam?! Nawiasem mówiąc – recenzja Heroes of Annihilated Empires już za miesiąc.

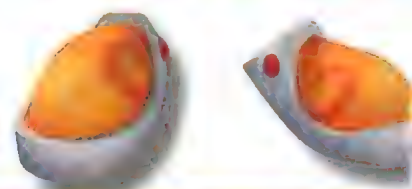
Diablo III?

Wygląda na to, że Blizzard zdecydował się wysłuchać wreszcie próśb i grózb fanów serii Diablo I – uwaga – znów czynnie pracuje nad częścią trzecią najstawniejszego hack'n'slasha w historii gier komputerowych! Wskazują na to wypowiedzi Richarda A. Knaaka – autora książkowej trylogii "The Sin War" osadzonej w świecie Diablo – który mówiąc o swojej pracy stwierdził, cytując "nie piszę o martwym świecie, lecz o świecie z martwymi". Naturalnie to wciąż nie to samo, co oficjalna zapowiedź, z drugiej strony – lepsze coś takiego niż nic...



Rayman Szalone Kórliki

Jak informuje LEM, kolejna gra serii Rayman – Ravin' Rabbids – na półki sklepowe w naszym kraju trafi jako w pełni polskie Szalone Kórliki. Ten szalony tytuł kryje świat stworzony pod okiem twórcy postaci Raymana – Michela Ancela, który – wypełniony zakręconymi królikami (kórlikanami) – ma być najbardziej zwanianą, ale i najsympatyczniejszą platformówką świata! Szalone Kórliki zaczną szaleć już 8 grudnia, a więc nieco zbyt późno na Mikołaja, ale w sam raz, by się znaleźć pod choinką.



The Burning Crusade w styczniu

W tym miesiącu, 13 stycznia, w naszym kraju pojawi się The Burning Crusade, trzecia część wieloletniej gry World of Warcraft. Gra ta jest już dostępna w wersji demo, a pełna wersja będzie dostępna w dniu premiery. Gra ta jest już dostępna w wersji demo, a pełna wersja będzie dostępna w dniu premiery. Gra ta jest już dostępna w wersji demo, a pełna wersja będzie dostępna w dniu premiery.



Just Cause 2

Będę, zdaje się, mieć okazję zweryfikować swój niezbyt pochlebny pogląd na temat Just Cause'a – "bondowkiej Grand Theft Auto" autorstwa Avalanche Studios, która nie tak dawno temu podzieliła redakcję na obozy zachwyconych i zniechęconych. Niestety nie wiemy jak dotąd ani czym będzie, ani – w moim przypadku ważniejsze – czym nie będzie Just Cause 2. Tajemnicą pozostaje także data planowanej premiery, jednak osobiście nie nastawiałbym się na nic wcześniej niż końcówka przyszłego roku...

www.avalanchegames.com

Dark Sector nie na PC?

Niestety, coraz częściej mówi się, że Dark Sector – kolejne wielkie dzieło Digital Extremes – nie ma w planach wizyty na PC. Cóż, miejmy nadzieję, że prawdą okaże się zdanie "wszystko, co wiesz o Dark Sector, to nieprawda" i ostatecznie nam także dane będzie zgłębić tajemnicę Mrocznego Sektora.

Half-Life 2: Episode Two latem 2007



Nie powiem, a przecież mógłbym powiedzieć, gdybym był bardziej złośliwy, niż jestem, że co jak co, ale opóźnienie kolejnego, drugiego już dodatku do Half-Life'a 2 zupełnie, ale to zupełnie mnie nie dziwi. Wystarczy przecież przypomnieć sobie losy jego samego, spóźnionego o cały rok, a także Episode One, który również nie zdołał się pojawić na czas. Inna rzecz, że w przypadku Episode Two jego twórcy, Valve, rzeczywiście mają się jak tłumaczyć – to przecież nie tylko ciąg dalszy ucieczki Gordona Freemana z City 17, ale także – zwłaszcza – Team Fortress 2: Brotherhood of Arms oraz logiczno-fizyczna gra Portal.

www.valve.com



MOUSTERPIECE

Kiedy technologia staje się sztuką? Dochodzi do tego kiedy osiąga się optymalną formę i perfekcyjną funkcjonalność. Przedstawiamy urządzenie, które jest już „sztuką” – najbardziej zaawansowana mysz na świecie – model MX™ Revolution. Wyposażona w precyzyjną rolkę przewijania opartą o innowacyjny system MicroGear™ sprawia, że przeglądanie najdłuższych nawet tabel i dokumentów trwa zaledwie ułamki sekund, a laser najnowszej technologii zapewnia doskonałą precyzję i kontrolę. Sprawdź dodatkowe funkcje i możliwości urządzeń Logitech na stronie internetowej: www.logitech.pl



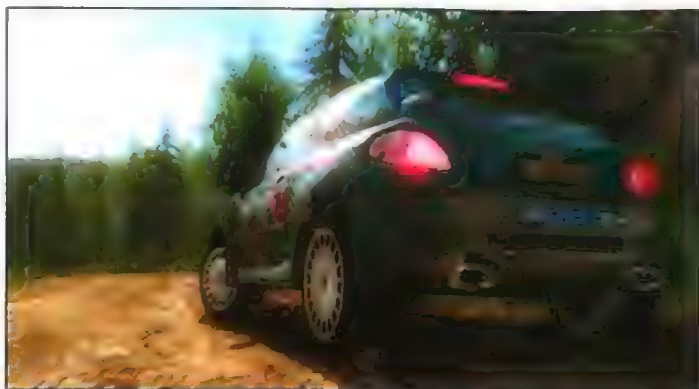
Logitech

Designed to move you™





Jak informuje Techland, jeszcze w tym roku dane nam będzie wskoczyć za kółko następczyni Xpand Rally. W niej m.in. najlepsze samochody świata – jak Bugatti Veyron, i jeszcze bardziej wymagające trasy, m.in. na Korsyce, w Ma ezji czy... Wielkiej Brytanii. Warto też wspomnieć o innowacyjnym systemie modelowania w pełni trójwymiarowej powierzchni drogi oraz, zwłaszcza w trybie Simulation, usprawnionym modelu jazdy i uszkodzeń, dzięki którym możliwe ma być usatysfakcjonowanie największych nawet miłośników motoryzacji! Czy tak i rzeczywistość będzie – przekonamy się po starcie Xpand Rally Xtreme, który odbyć się ma już 1 grudnia.



Potwierdziły się, niestety, pogłoski, jakoby kolejnemu opóźnieniu ulec miała premiera *Two Worlds – role-playing krajowskiego Reality Pump*, o którym nasz redakcyjny *case-nova* Cormacze mówi, że może być przynajmniej równie dobre jak *Gothic 3*. Tym razem *Two Worlds* (lepiej nie tłumaczyć na nasze...) mają zderzyć się z naszym 7 marca. Swoją drogą, gdybyśmy wiedzieli choć chwilę wcześniej o kolejnym opóźnieniu – *Two Worlds* jak nie znalazłoby się na naszej liście „27 na 2007”. Innymi słowy: dzieło Polaków można, a nawet trzeba traktować jako jej nieformalny, ale faktyczny nr 28.

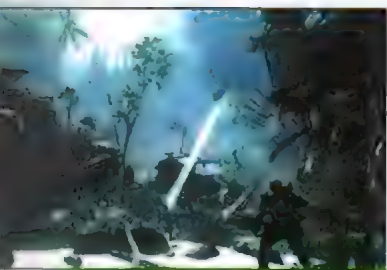
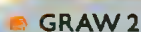


www.2-worlds.com

Bus Driver



Z problemami liczyć się muszą ci, którzy korzystając z potwierdzonej ostatecznie "swobody regionalnej" PlayStation 3 niemi zamiar sprawić sobie prezent na długo przed oficjalną europejską premierą (ta, przypominamy, planowana jest na marzec 2007). Wspomniane problemy dotyczą zapowiedzi Sony ścigania w pełnym majestacie prawa importerów najnowszej konsoli tej firmy. To w praktyce oznacza, że jedynym sposobem na pozyskanie PlayStation 3 będzie jej indywidualny zakup w Japonii lub Stanach Zjednoczonych i użytkowanie bez gwarancji i napraw serwisowych. Ryzykantów informujemy przy tym, że cena wersji wyposażonej w mniejszy, 20-gigabajtowy dysk twardy wynosi obecnie 500 dolarów, więc potencjalna awaria związana z różnicami napięcia prądu elektrycznego może się okazać raczej kosztowna...

**Nowe z EA**[illegible]

Jak poinformował Ubisoft, sukces nowej inkarnacji serii Ghost Recon – Advanced Warfighter, która jak dotąd znalazła



uznanie w oczach 2,4 miliona głoszących portfelami – zagwarantował jej ciąg dalszy. Jak na chwilę składu pisma nie wiemy niestety nic o nim samym, jednak zdradzę, że dużo, dużo więcej o Ghost Recon Advanced Warfighter 2 na dużo, dużo większe powierzchnie naszego pisma dowiecie się już za miesiąc.

Rogue Warrior

Cieszyć się i radujcie, fani Spec Ops (MacAbra, to o tobie, man), albowiem bliski jest dzień, w którym dane wam będzie ujrzeć kolejny bojowy projekt tych samych twórców – Zombie Studios. Jest nim, a ściślej będzie – Rogue Warrior, taktyczny first-person shooter wzorowany z pomocą specjalisty Navy SEAL – Richar-



da Marcinko, oraz... technologii Unreal 3. Dzięki temu Rogue Warrior oferować ma niezrównany ponoć realizm działań grupy "fok" w generowanym "strumieniowo" świecie nie tylko bez spoin, ale zarazem ograniczeń dotychczasowych gier tego typu. Więcej; o Rogue Warrior – za miesiąc.

Lara Croft Tomb Raider: Anniversary

Wielki powrót Lary Croft dzięki bardzo dobrej, trzeba przyznać, Legend, sprawił, że Eidos znów z ulnością może spoglądać w przyszłość. W teście zobaczył zaś... kolejną grę z najsłynniejszą heroiną gier

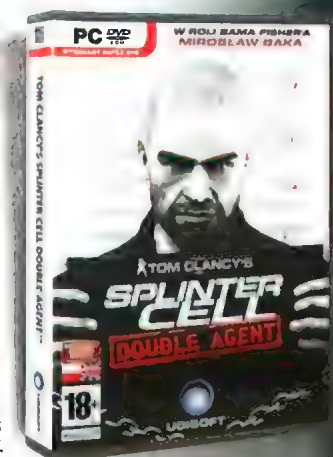


komputerowych w roli głównej – Lara Croft. Tomb Raider: Anniversary, czyli swoisty hold (czyt. remake) składany pierwszej historycznej już Tomb Raider czy może bardziej całej 10-letniej już tradycji serii. Tworzeniem Lara Croft Tomb Raider: Anniversary zajmuje się, nic dziwnego, "legendarne" Crystal Dynamics (mamy nadzieję, że nie zechcą ponownie modyfikować proporcji panny – od 10 lat – Croft...), jej premiera – wiosna 2007.

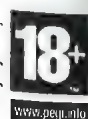
W ROLI SAMA FISHER'A MIROSŁAW BAKA

WYBIERZ

PO CZYJĄ JESTEŚ STRONIE SPLINTERCELL.COM/CHOOSE
WWW.SPLINTERCELL.PL



JUŻ W SKLEPACH



PlayStation 2

99⁰⁰
PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



UBISOFT

27 gier, na które czekamy!

GEM | WARTO CZEKAĆ!

27 NA 2007!

Pomysł na poniższe zestawienie narodził się podczas jednej z redakcyjnych dyskusji. Rozmawialiśmy o tym i owym, koniec końców zeszło, jak na profesjonalistów przystało, na gry. Któryś z nas rzucił pytanie, czy w obliczu premier kolejnych konsol następnej generacji warto jeszcze poprzestawać na PC. Ktoś inny zaczął głośno rozważać, czy dałoby się jeszcze stworzyć listę np. 13 najbardziej oczekiwanych. Rzeczywistość przerosła nasze najśmielsze oczekiwania – znaleźliśmy 27 gier, które sami oznaczyliśmy na czerwono z adnotacją „kupić!” (Co nie znaczy, że nie było ich więcej...) Całą listę 27 na 2007 znajdziecie na kolejnych stronach.

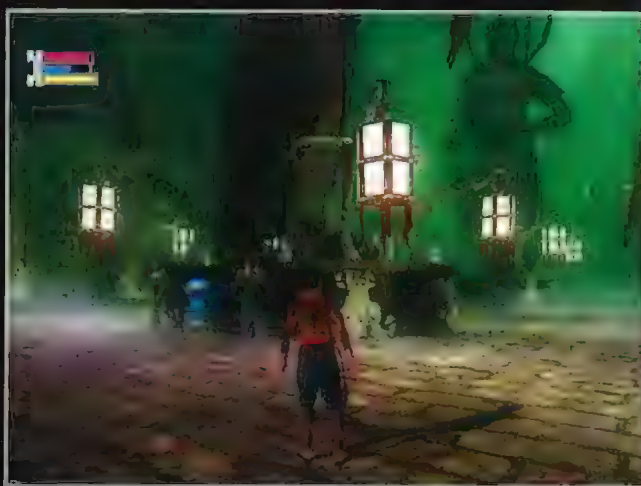
Miłej lektury i... Grywalnych Świąt!

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

RPG/AKCJA
BIOWARE
[HTTP://JADE.BIOWARE.COM/PC/](http://jade.bioware.com/pc/)
STYCZEN

Nie da się ukryć – Jade Empire to danie odgrzewane. Premiera gry na Xboxa odbyła się kilkanaście miesięcy temu. Z drugiej strony, posiadacze konsol, czyli m.in. my, uznali w zasadzie jednogłośnie, że pierwsze autorskie dzieło BioWare nie ustępuje w niczym wcześniejszym dokonaniom – serii Baldur's Gate czy Neverwinter Nights!

JE nie jest prostą powtórką z fantasy. To action role-playing w świecie mitologii Kraju Środka, w którym identyczny nacisk kładzie się na rozwój postaci i walki... w czasie rzeczywistym (bez obaw, z dostępną przez cały czas aktywną pauzą). W tym pierwszym przypadku, jak na grę BioWare przystało, mamy do wyboru kilka zróżnicowanych bohaterów (lub lotrów), którzy podążą różnymi drogami – czy to „otwartej dłoni”, czy „zacisniętej pięści” – by uwolnić Imperium od zła lub... podporządkować je sobie. W tym celu wykorzystywać będą różne style walki „kung-fu”, włącznie z możliwością przemiany w naśladowane zwierzę, np. smoka!



Nie powinno też być powodów do obaw co do jakości portu. Twórcy obiecują całkowite „specetowanie” gry – nowy, „pecetocentryczny” interfejs, tekstury w wysokiej rozdzielczości i specyficzne dla kart graficznych nowszych generacji efekty specjalne. Kiedy? Już w styczniu!



WAR FRONT: TURNING POINT

■ RTS
■ DIGITAL REALITY
■ [WWW.WAR-FRONT.COM](http://www.war-front.com)
■ LUTY

Kolejna strategia w czasie rzeczywistym twórców Codename: Panzers i zarazem pierwsza ich próba nie tyle otwierania historii, ile stworzenia jej na zasadzie „co by było, gdyby?”. W tym przypadku: „...gdyby Hitler zginął w jednym z zamachów, a cała niemiecka machina wojenna wpadła w ręce ludzi, którzy doszliby do porozumienia z aliantami”...

War Front: Turning Point to druga wojna światowa na innych frontach i przy użyciu innych narzędzi, niż pamiętamy z lekcji historii. Tytułowym punktem zwrotnym jest udana niemiecka inwazja na Wyspy Brytyjskie, co pozwala przeżyć dwie kampanie single player: amerykańsko-brytyjsko... niemiecką oraz radziecką, a także dowodzić

trzema armiami, z których każda walczy o lepszą Europę w trybach multiplayer. Podstawowym atutem War Front jest jednak dopiero wykorzystanie w boju jednostek prototypowych, o których twórcy gry twierdzą, że istniały faktycznie w formie planów. Dzięki temu możliwe będzie kierowanie niemieckimi machinami kroczącymi (Panzerkrieger?) czy działami wyrzeliwującymi pociski zamrażające. Co przy tym ciekawe, możliwe ma być samodzielne – jak w Soldiers – kierowanie pojazdami i obsługiwanie zamontowanej na nich broni. Interesująco brzmi także obietnica o wzajemnym powiązaniu kolejnych misji, wskutek czego niespełnienie warunków zwycięstwa w jednej, z nich kładzie się na cieniu na następnych. Słowem: historia być może i nieprawdziwa, ale jak pięknie wymyślona!



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

■ MMORPG
■ BLIZZARD ENTERTAINMENT
■ [WWW.WOW-EUROPE.COM](http://www.wow-europe.com)
■ STYCZEŃ

Czas wreszcie wspomnieć o kontynuacji gry, która autentycznie wstrząsnęła całym komputerowym światem. Mowa naturalnie o World of Warcraft, a ściślej – pierwszym pudełkowym rozszerzeniu tej znakomitej MMORPG – The Burning Crusade.

Tym spośród was, którzy nie należą do 7,5-milionowej społeczności graczy i siłą rzeczy nie śledzą doniesień ze Świata Warcrafta, należy się wyjaśnienie naszego podekscytowania. Powodowane jest ono zwiększeniem limitu doświadczenia do 70 poziomu i obecnością dwóch nowych ras – Krwawych Elfów i Draenei, które wprowadzą paladynów do Hordy i szamanów do Sojuszu.

Mówiąc The Burning Crusade myślimy też o kilkunastu nowych krainach i instancjach, dziesiątkach nowych talentów, czarów i umiejętności, setkach questów i tysiącach nowych przedmiotów i artefaktów. Prawdopodobnie najważniejsze jednak spośród tego jest przeniesienie ciężaru jakościowego gry z twarządzienowych rajderów na graczy, którzy mają życie poza WoW-em. To oznacza również, że lepszej okazji na wyrównanie szans dla weteranów i początkujących nie będzie przynajmniej przez kolejny rok!

Premiera World of Warcraft: The Burning Crusade – już w styczniu.

STWÓRZ IMPERIUM KOLEJOWE



SID MEIER POWRACA Z NOWĄ WERSJĄ GRY, KTÓRA BYŁA POCZĄTKIEM CAŁEGO GATUNKU „TYCOONÓW”!

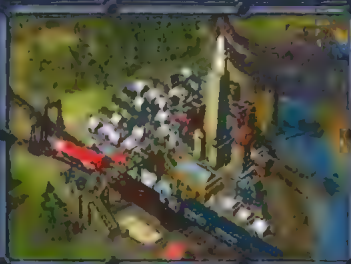
Twórcy najlepszej na świecie gry strategicznej, Sid Meier i firma Firaxis Games, dają Ci możliwość zbudowania najwspanialszego imperium kolejowego w kraju! Zarządzaj pociągami, towarami i finansami, a jednocześnie walczyć ze swoimi rywalami – przedsiębiorcami, nowobogackimi cwaniakami i baronami kolejnictwa!



Wytyczaj trasy, rozbudowuj wioski i miasta, przewoź towary i patrz, jak świat ożywa na Twoich oczach!



Zbuduj linię kolejową swoich marzeń albo stołeczny biznesowy pojedynek z J. Pierpontem Morganem, Cornelusem Vanderbilterem i innymi!



Bez względu na to, czy wolisz grać w sieci lokalnej i przez Internet, Sabotuj poczynania rywali i zmonopolizuj branżę kolejową.



www.sidmeiersrailroads.com



99.90
PLN



PC
CD-ROM
SOFTWARE



JUŻ W GRUDNIU!

Wydawca gry to: Firaxis Games
Cenega Poland Sp. z o.o.

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

© 2004 Take Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. Sid Meier's Railroads, 2K Games, the 2K logo, Firaxis Games, the Firaxis Games logo and Take Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take Two Interactive Software, Inc. Developed by Firaxis Games. The "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. The ratings logo is a trademark of the Entertainment Software Association. NVIDIA, the NVIDIA Logo, and other NVIDIA Marks are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. Based on Civilization IV rating of gameworking.com.





TEST DRIVE UNLIMITED

SAMOCHODÓWKA ATARI WWW.TESTDRIVEUNLIMITED.COM LUTY

Nie da się ukryć – zapóźnienie technologiczne pece-
towego świata samochodówek w stosunku do konsol
pogłębia się. Najlepsze na PC, czyli nowe takie same
Need for Speed Underground 4 (znane także jako
Carbon) wyraźnie pod każdym względem ustępuje
choćby rocznej już Project Gotham Racing 3. Na szczę-
ście jednak już wkrótce Test Drive Unlimited przy-
wróci radość ścigania się także na komputerach!

Test Drive Unlimited również znamy już z konsol
i dzięki temu wiemy z całą pewnością, że czegoś podob-
nego na PC nigdy wcześniej nie było. Zamiast kilkunastu
co najwyżej aut otrzymamy ponad 125 samochodów
i motocykli, w tym Ferrari, Lamborghini, Aston Martin,

Jaguar, ale i Mercedes, i... Kawasaki. Zamiast kilku
zamkniętych torów – całą hawajską wyspę Oahu (ta
od Pearl Harbor) i łącznie ponad 1000 mil dróg do
przejechania! Zamiast liniowej kampanii single play-
er – grę, którą sami jej twórcy określają akronimem
M.O.O.R. – Massively Open Online Racing,
i w której możliwe jest samodzielne ustalanie tras
wyscigów – od takich, których ukończenie za-
mknie się w sekundach, po takie, które wymagają bę-
dą godzin!

Jeśli tylko Atari zdoła wyeliminować największą słabość
wersji konsolowej oraz stworzyć czytelną infrastrukt-
rę serwerów i wyposaży graczy w narzędzia zarządzania
listą przyjaciół, Test Drive Unlimited może się stać
spełnionym marzeniem miłośników motoryzacji.

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

■ RPG
■ GSC GAME WORLD
■ WWW.STALKER-GAME.COM
■ MARZEC



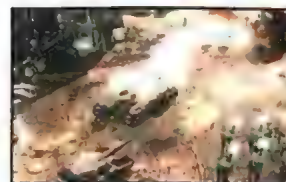
Pierwszy raz o S.T.A.L.K.E.R.: Ob-
livion Lost (pierwotny podtytuł gry) pi-
salіśmy w okolicach 2001. Od tego
czasu jednak dzieło ukraińskiego GSC
Game World zdążyło się zmienić w am-
bitnego first-person shootera, zniknąć
z redakcyjnej listy potencjalnych tema-
tów jako 'vaporware' i wreszcie zmate-
rializować się w dwa lata po zapowia-
danej pierwotnie premierze jako, uwaga,
ambitne role-playing!

Uwaga: relację z wizyty w Czarnobylu
znajdziecie na stronach 34-40. Dla tych,
którzy nie zamierzają czytać tekstu Ala,
w skrócie: powrót do pierwotnej idei
w świecie strefy popromiennej. Realizo-
wana jest ona głównie za sprawą systemu
A(rtfical)-Life, nakazującego w dynamicz-
ny sposób wchodzić w interakcje wojsku,
rebeliantom i mutantom. W środku tego
nieskryptowanego zamieszania nasz włas-
ny stalker, przed nim zaś misja...



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

■ RTS
■ ELECTRONIC ARTS
■ WWW.EA.COM/OFFICIAL/CC/CC3/
■ MARZEC



Command & Conquer to je-
den z niewielu autentycznych evergre-
enów, które nawet dziś, w 10 lat po
premierze, są w stanie bawić jak nie-
gdyś. Niewiele też przesady jest
w twierdzeniu, że to właśnie C&C
zdeteminowało gatunek strategii
w czasie rzeczywistym. Można by
naturalnie się spierać, czy to dobrze,
czy źle. Znacznie ważniejsze jednak
jest to, że już wkrótce, wiosną, przy-
jdzie nam poznać kolejny rozdział hi-
storii zmagania Global Defence Initiati-
ve (GDI) i Brotherhood of Nod!

Tiberium Wars tworzone jest przez
Electronic Arts Los Angeles, studio
powstałe na bazie Westwood, a więc
ludzi, którzy wiedzą najlepiej, co tak e-
go dało C&C nieśmiertelność. Stąd też

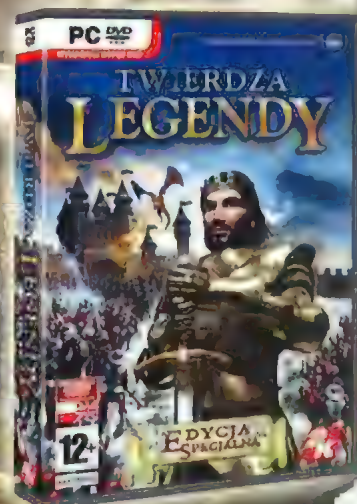
decyzja, by nie zmieniać sprawdzonej
formuły. Nie jest jednak tak, że Tibe-
rium Wars to remake pierwszej Com-
mand & Conquer w 3D z kilkoma bo-
nusowymi jednostkami i nowymi filma-
mi FMV (Kane's back!). Tym razem
pojawi się trzecia, jak dotąd nieujaw-
niona strona konfliktu (możemy się
jedynie domyślać, że podobnie jak ty-
tułowe tiberium, ma ona pochodzenie
poziamskie). Bardzo obiecujące są
także innowacje, jak choćby wykorzy-
stanie systemu osłony piechoty czy
naprawdę wąskie specjalizacje jedno-
stek. A wszystko to w oprawie graficz-
nej bijącej na głowę wszystkie dotych-
czasowe dokonania w strategiach!

Słowem: klasyka RTS-ów godna
XXI wieku!

TWIERDZA LEGENDY

EDYCJA
SPECJALNA

Trzech potężnych bohaterów, trzy potężne armie.
Wielka Magia kontra Brutalna Stal.



JUŻ W GRUDNIU!



26 misji w 3 kampaniach

z zaawansowanymi przeciwnikami

komputerowymi – w trybie pojedynczym.

100% więcej sprzętu i pułapek zamkowych

– wyrzutnie wilkołaków, miotacze dzid,
systemy tuneli, smocze harpuny.

Nowe tryby wieloosobowe dla 4 graczy,

w tym ekscytujący tryb „Pojedyńku”
oraz „Króla Wzgórza”.



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

99.99
PLN



© 2006 FireFly Studios, Ltd. Stronghold Legends, FireFly Studios oraz logo FireFly Studios to znaki towarowe firmy FireFly Studios. 2K Games oraz logo 2K Games, logo Take2 Company oraz Take-Two Interactive Software to znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe firmy Take-Two Interactive Software, Inc. Wszystkie pozostałe znaki i znaki towarowe stanowią własność ich odpowiednich posiadaczy. Gra opracowana przez FireFly Studios. Gra wydana przez 2K Games. Wszelkie prawa zastrzeżone. GameSpy oraz znaki towarowe GameSpy to znaki towarowe firmy GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Gra wykorzystuje systemy Granny 3D, Copyright © 1999-2006 by RAD Game Tools, Inc. Gra wykorzystuje system Bink Video, Copyright © 1999-2006 by RAD Game Tools, Inc. Gra wykorzystuje system Miles Sound System, Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc. LIFESTUDIO:HEAD™ 2.6 SDK Copyright © 2001-2006 by Lifemove Interactive. NVIDIA, logo NVIDIA to znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe firmy NVIDIA Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Dzielkowska 37. Pomoc techniczna: (22) 668 52 61.

LIMITOWANE EDYCJE KOLEKCJONERSKIE!

- KOMPLETNA TRYLOGIA GIER Z SERII PRINCE OF PERSIA™
- 400-STRONICOWY, KOLOROWY PORADNIK PRZEJŚCIA GIER.
- PŁYTA DODATKOWA Z EKSKLUZYWNYMI MATERIAŁAMI.
- DRUKOWANE INSTRUKCJE DO WSZYSTKICH GIER.
- ŚCIEŻKA DŹWIEKOWA Z GIER.
- EKSKLUZYWNE PUDEŁKO KOLEKCJONERSKIE.



UNIKATOWE WYDANIE
PRINCE OF PERSIA™

139.90
PLN



- WSZYSTKIE GRY Z SERII MYST™
- 544-STRONICOWY, KOLOROWY PORADNIK PRZEJŚCIA GIER.
- PŁYTA DODATKOWA Z EKSKLUZYWNYMI MATERIAŁAMI.
- ŚCIEŻKA DŹWIEKOWA Z GRY.
- DRUKOWANE INSTRUKCJE DO WSZYSTKICH GIER.
- EKSKLUZYWNE PUDEŁKO KOLEKCJONERSKIE.

UNIKATOWE WYDANIE MYST™

139.90
PLN



KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

STRONA OFICJALNA:
WWW.LEK.CENEGA.PL

W SKLEPACH:
JUŻ W GRUDNIU!

UNIKATOWE WYDANIE TOM CLANCY'S SPLINTER CELL®

- WSZYSTKIE GRY Z SERII
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL®.
- 328-STRONICOWY, KOLOROWY
PORADNIK PRZEJŚCIA GIER.
- PŁYTA DODATKOWA
Z EKSKLUZYWNYMI MATERIAŁAMI.
- DRUKOWANE INSTRUKCJE
DO WSZYSTKICH GIER.
- EKSKLUZYWNE PUDEŁKO
KOLEKCJONERSKIE.



129.90
PLN

UNIKATOWE WYDANIE HITMAN™

- WSZYSTKIE GRY Z SERII HITMAN™.
- 200-STRONICOWY, KOLOROWY
PORADNIK PRZEJŚCIA GIER.
- PŁYTY DODATKOWE
Z EKSKLUZYWNYMI MATERIAŁAMI.
- DRUKOWANE INSTRUKCJE
DO WSZYSTKICH GIER.
- EKSKLUZYWNE PUDEŁKO
KOLEKCJONERSKIE.



139.90
PLN



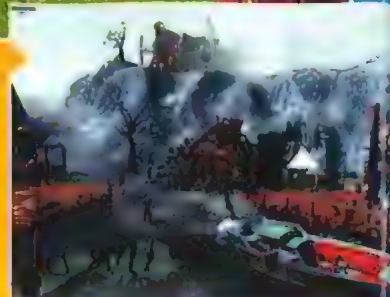
IDEALNY
PREZENT
NA ŚWIĘTA!



SILVERFALL

■ RPG
■ MONTE CRISTO
■ WWW.SILVERFALL-GAME.COM
■ LUTY

Silverfall to jedna z tych gier, które na pierwszy rzut oka, w trakcie pierwszych prezentacji, zdają się jedynie tłem dla innych ciekawszych tytułów, by ostatecznie – po kilku kolejnych miesiącach prac – stać się jednymi z najbardziej wyczekiwanych projektów wszech platform!



w konflikcie natury i techniki zależne ma wyłącznie od nas!

Silverfall to w najprostszym ujęciu kolejny klon Diabła w mniej więcej klasycznym świecie fantasy. Niezwykłość Nelwé polega zaś na tym, że wynalazek silnika parowego w świecie rządzonego od tysiądeci przez magów zagraża w oczywisty sposób tradycyjnemu porządkowi. W samym środku tego zamieszania pojawia się gracz, wcielający się w przedstawiciela jednej z czterech grywalnych ras – ludzi, elfów, goblinów, trolli. Jego rozwój, co ważne, nie jest limitowany w żaden sposób, co oznacza, że zajęcie strony

Silverfall to hack'n'slash wykorzystujący walkę wręcz, dystansową i z wykorzystaniem technologii z jednej strony oraz magię jasną, żywiołów, mroczną z drugiej strony. Celem ich wszystkich będzie 100 rodzajów potworów w dziewięciu zróżnicowanych scenariach – przy czym, dla przykładu, w ramach lochów istnieje aż dwaście różnych wystrojów! Do tego dodać należy 200 questów pobocznych, 150 umiejętności i jak twierdzą twórcy – niepoliczalne liczby elementów uzbrojenia. Czekamy.



CRYSIS

■ FPS
■ CRYTEK
■ WWW.CRYSIS-GAME.COM
■ MAJ

Na temat Crisis powiedziano już na naszych łamach wszystko. Akurat w tym przypadku jednak powtarzanie rzeczy znanych to wciąż przyjemność. Mowa przecież o następcy Far Cry – grze, o której wszelkie znaki na niebie i ziemi mówią, że spełni najśmielsze wymagania najbardziej wybrednych choćby graczy!



między ludźmi schodzą na dalszy plan, a na pierwszy wysuwa się wyeliminowanie najeźdźców. To jednak nie koniec, gdyż ostateczne starcie rozegra się w iście nieziemskich warunkach!...

Czekamy na Crisis jako ostateczny sprawdzian elastyczności graczy, zmuszanych nieustannie do wprowadzania zmian w taktyce (to dzięki możliwości zmian charakterystyki, funkcjom pancerza i broni w trakcie samej misji). Czekamy zarazem jako na finalny test... wydajności naszego sprzętu. Sami twórcy twierdzą, że dopiero teraz są w stanie spełnić założenia dotyczące scenarii i oprawy, np. roślinność stanie się nie tyle tłem, ile aktywnym uczestnikiem zdarzeń. Słowem: **czekamy na prawdziwy przełom w grach komputerowych.**

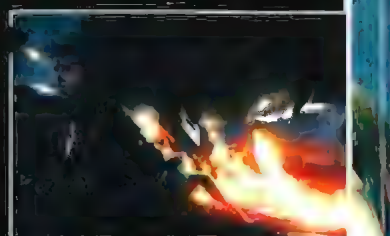
Jest rok 2019. Na odległej wyspie na Pacyfiku rozbija się tajemnicza asteroida. Jako pierwsi w obszarze pojawiają się Koreańczycy, wkrótce potem elitarna jednostka Stanów Zjednoczonych, w skład której naturalnie wchodzi gracz. Nieuchronne starcia pomiędzy siłami „dobra” i „zła” stanowią jednak mają temat tylko pierwszych kilku godzin gry. Przełomem okaże się odkrycie, że rzekoma asteroida to w rzeczywistości statek kosmiczny i zarazem centrum operacyjne planowanej przez obcych zagłady ludzkości. W tej sytuacji pierwotne animozje

ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION

■ AKCJA
■ EDEN STUDIO
■ WWW.ATARI.COM
■ JESIEŃ

Nowy Alone in the Dark na naszej liście znalazł się w zasadzie jedynie w uznaniu wielkości pierwszych, prehistorycznych już bez mała części serii. To dlatego, że ta ostatnia, The New Nightmare, była aż nazbyt wyraźnym dowodem słabnącej wówczas formy Atari. Na szczęście ta nowa – Near Death Investigation, dzięki talentom Eden Studios, twórców Test Drive Unlimited, zapowiada się naprawdę nadzwyczajnie.

Alone in the Dark jest, jak wynika z zapowiedzi twórców, **horrorem w zupełnie nowym ujęciu**. Krótka demonstracja, jaką mieliśmy okazję oglądać w trakcie wrześniowych X06, przekonała nas, że intensywność doznań wskutek nowatorskich metod prezentacji bije nawet Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth! Spowolnienie czasu i niezwykłe filtry graficzne, a przy tym fakt, że ani razu nie jesteśmy



skazani na rolę obserwatora, sprawia, że wrażenia są wręcz niezrównane.

Nowy Alone in the Dark robi ogromne wrażenie także za sprawą ze wszech miar nowoczesnej technologii, dzięki której rozmach graficzny może iść w parze z niewiarygodną wręcz dbałością o szczegóły (w samochodzie działa wszystko – od schowka na rękawiczki po klakson) oraz, uwaga, systemem fizyki obiektów, dzięki któremu interakcja z otoczeniem ma zostać wyniesiona na wyżyny, jakich dotąd nie znaliśmy.

Premiera pierwszych trzech epizodów w systemie dystrybucji przez Internet – dopiero pod koniec przyszłego roku.

MAGIA PONOWNIE WYPEŁNIA CAŁY ŚWIAT!

HEROESTM V

OF MIGHT AND MAGIC

KUŹNIA PRZEZNACZENIA

PIERWSZY OFICJALNY DODATEK
DO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCEJ SIĘ GRY ROKU!

Premiera już 1 grudnia!



Staj na czele potężnej armii Krasnoludów,
opanuj arkana magii runicznej i staj
w obronie osłabionych gór północy.



Nauč się nowych zaklęć magicznych, opanuj
umiejętności bojowe i odkryj dawno
zapomniane starożytne artefakty.



Poznaj 3 nowe kampanie, 15 dodatkowych misji
oraz 10 nowych map. Graj bez przerw dzięki
trybowi gry symultanicznej.

WYMAGA PODSTAWOWEJ WERSJI GRY HEROESTM OF MIGHT AND MAGIC[®] V

Ubisoft Entertainment, Wszystkie prawa zastrzeżone. Heroes of Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft i logo Ubisoft są
handlowymi znakami Ubisoft Entertainment w USA i w innych krajach. Wyprodukowane przez Nival Interactive. Heroes of Might and Magic[®] V
Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Heroes of Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are
trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive.



Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja

Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyn



Wirtualne Pieniądze

Za rejestrację tej gry otrzymasz kod na zakup innych gier



Używki (używane gry)

Gdy już skończysz grę, możesz ją odprzedać innym graczom



ASSASSIN'S CREED

■ AKCJA ■ UBISOFT ■ [HTTP://ASSASSINSCREED.UK.UBI.COM](http://assassinscreed.uk.ubi.com) ■ MAJ

Assassin's Creed to miłość od pierwszego wejrzenia. Idea stworzenia gry z pogranicza serii Splinter Cell i... Prince of Persia i osadzenia jej w czasach krucjat przemawia zaś do nas tym bardziej, że... najbliższa zdaje się serii Hitman, a to w końcu oznacza prawdziwą swobodę wyboru stylu gry!

Główną postacią Assassin's Creed i s tą rzeczy „altair ego” gracza jest Altair – członek bractwa Asasynów, których zadaniem jest eliminowanie zagrażających pokojowi w Ziemi Świętej – niezależnie do tego, po której stronie konfliktu o Boga się opowiadają. Sama egzekucja ma być jednak jedynie zwieńczeniem długotrwałego procesu gromadzenia informacji nt. celu i potencjałów spor-

sobów jego eliminacji. To zaś nie będzie wcale łatwe – Altair jest tylko człowiekiem, który dodatkowo zmuszony jest częstokroć działać, by przestać być jasne w miejscach publicznych i w świetle dnia. Jego atutem ma być przeszło 700 animacji postaci (dla porównania 500 w Prince of Persia) oraz, uwaga, **zupełnie nowy sposób kierowania postacią**, w którym ciało podzielone na cztery strefy (głowa, ręka prawa, ręka lewa, nogi) pozwolić ma rzekomo na w zasadzie dowolną akcję (np. kryć się w tłumie), a przy tym bardziej wiarygodne odczucie kierowania postacią!

Assassin's Creed planowana jest na całą serię gier, z których pierwsza już w maju!



DRAGON AGE

■ RPG ■ BIOWARE ■ [WWW.BIOWARE.COM](http://www.bioware.com) ■ GRUDZIEŃ

Dragon Age na naszą listę wpisał się dostojnie w ostatniej chwili. Nie dlatego jednak, że nie wiążemy z najnowszą grą BioWare żadnych nadziei. Przeciwnie – już wspomnienie kanadyjskich mistrzów komputerowego role-playing (Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Knights of the Old Republic) sprawia, że gra w naturalny sposób wyrasta na temat numeru. Problem w tym jednak, że dopiero w przeddzień składu udało się nam ustalić, że powinniśmy ujrzeć ją w przeciągu najbliższych 12 miesięcy!

Dragon Age jest drugim po również obecnym na liście Jade Empire, autorskim projektem BioWare. Jak się okazuje, uwolnieni od limitów licencji zdecydowali się stworzyć scenerię znacznie bardziej mroczną niż choćby Środkie czy Zapomniane Krainy. Zaczniemy jednak od początku czy

może raczej początków, gdyż – podobnie jak w Świątyni Pierwotnego Zła – różne rasy i różne klasy rozpoczynają mają nieco inaczej. Co przy tym ciekawe – nie będzie to krótka scenka, lecz bardziej cały prolog. Podobnie walka, która, jak twierdzą twórcy, rozgrywać się ma w dynamiczno-taktycznym stylu umożliwiającym koordynowanie ataków (innymi słowy: tworzenie superataków), czy, uwaga, zdolność wspinać się na grzbiety monstrualnych przeciwników – np. tytułowych smoków. Naturalnie całość rozgrywać się ma w pełnym cudownym 3D.

I w gruncie jedyna zła wiadomość to ta, że premierę Dragon Age BioWare planuje dopiero na Boże Narodzenie przyszłego roku, podczas gdy, nie da się ukryć, chcielibyśmy znaleźć ją pod choinką już teraz...

ARMA: ARMED ASSAULT

■ FPS ■ BOHEMIA INTERACTIVE STUDIO ■ [WWW.ARMEDASSAULT.COM](http://www.armedassault.com) ■ STYCZEŃ

Złośliwi twierdzą, że Armed Assault to nic innego jak remake Operation: Flashpoint; że jej twórcy – Bohemia Interactive – nie potrafili stworzyć żadnej innej gry. Naturalnie nie jest tak czy może raczej – nie do końca. To zaś dlatego, że choć ArMA faktycznie pozostaje symulatorem stworzonym na potrzeby rzeczywistych formacji wojskowych, w tym US Marines i US Army, to zakres zmian śmiało wkracza w rejony dotąd nieznanne w grach komputerowych!

Celem strategicznym twórców Armed Assault – czeskiego studia Bohemia Interactive – jest **niezrównany realizm przedstawienia współczesnego pola walki**. W tym celu stworzony został nowoczesny engine, który dzięki technologii streamingu jest w stanie wykreować około 200 kilometrów kwadratowych świata bez spoin (to więcej niż we wszystkich grach serii Flashpoint łącznie). Zdolny jest także wykorzystywać funkcje DirectX 9 oraz system High Dynamic Range (HDR), dzięki czemu powstać mógł dynamiczny cykl dobowy (w tym pływ) i zmienne warunki pogodowe. Usprawnienie animacji pozwoliło zaś wzbogacić świat o przedstawicieli miejscowej fauny.



Do tego wszystkiego dodać należy opcję kierowania całym zespołem (złośliwi powiedzieliby: jak w Resistance, ale kto by ich tam słuchał...) i wykorzystania pojazdów – z czołgami i śmigłowcami bojowymi łącznie – także w trybie multiplayer do 64 osób naraz! Słowem: nie tyle Operation Flashpoint dwa, ile Operation Flashpoint do kwadratu!



MASS EFFECT

■ RPG ■ BIOWARE
 ■ [HTTP://MASSEFFECT.BIOWARE.COM](http://masseffect.bioware.com)
 ■ GRUDZIEŃ

I kolejna, trzecia już gra BioWare na naszej liście planowana na rok 2007, która, podobnie jak obie poprzednie, nosi wszelkie znamiona dzieła kultowego. Jest nią Mass Effect, role-playing stworzone z myślą o konsoli Xbox 360, które jednak po upływie kilku miesięcy wyłączności pojawić się ma także na PC. Możliwość tę sugerują sami twórcy, mówiąc, że na razie nie mogą nic poradzić, ale...

Mass Effect, w przeciwieństwie do obydwu poprzednich, to role-playing science fiction podobne w istocie do Knights of the Old Republic. Różnice pomiędzy nimi jednak wyraźnie wskazują na te wszystkie lata, jakie dzielą ich premiery. Tu wszechświat składać się będzie nie tyle z kilku, lecz z co najmniej kilkunastu, jeśli nie kilkudziesięciu planet, z których nie każda ma mieć zasadnicze znaczenie dla fabuły gry. Ta ostatnia zaś zapowiada się nad wyraz obiecująco. Zamieszani w spisek zagrażający samemu istnieniu życia zmuszeni będziemy wykorzystać wszelkie zdolności własne i pozostałych członków drużyny, choćby za sprawą taktycznego planowania, z wykorzystaniem możliwości zniszczenia większości obiektów czy, uwaga, kierowania pojazdami! Naturalnie Mass Effect stanowi kolejny krok na drodze rozwoju nie tylko treści, lecz i formy gry. Uznane będą zwłaszcza zupełnie nowe, niemal filmowe ujęcia wreszcie niepełnie czarno-białych dialogów zarówno w obrębie trzyosobowej grupy, jak i rozmów z NPC-ami.

Czy efekt, jaki wywrze Mass Effect, rzeczywiście będzie równie porażający jak w przypadku Knights of the Old Republic – przekonamy się najpóźniej pod koniec przyszłego roku.

ALAN WAKE

■ HORROR ■ REMEDY ■ [WWW.ALANWAKE.COM](http://www.alanwake.com)
 ■ PAŹDZIERNIK



Fińskie studio Remedy dało się poznać szerokiemu światu dzięki Max Payne – grze, która swego czasu wzbudzała zachwyt wszystkich dysponujących dostępem do odpowiednio szybkiego – wtedy – PC. Teraz będzie się starać przekonać nas, że zna więcej niż jedną sztuczkę...

Efektem starania jest Alan Wake, psychologiczny action-thriller (pierwsze oznaki tego kursu mieliśmy w The Fall of Max Payne), którego skromnym celem jest zmienić sposób postrzegania gier komputerowych jako medium. Jego tytułowy bohater jest pisarzem, który traci kobietę swych marzeń w okolicznościach niepokojąco podobnych do tych opisanych wcześniej w jednej z jego książek. Trapiony chroniczną bezsennością (Alan Wake, czyli AWake – przebudzony) trafia na kurację do miasteczka Bright Falls, które już wkrótce

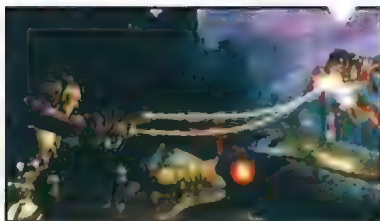
okaże się jego własnym Silent Hill. Tu wizje – czy tylko urojenia chorego umysłu? – nasilą się czyniąc ze świata koszmar, w którym boimy się nie tego, co jest, lecz co może się zdarzyć...

Czekamy na „przebudzenie” także dlatego, że ambicją Remedy jest również stworzenie najbardziej wiarygodnego doznania audiowizualnego możliwego do stworzenia na komputerach osobistych. Rzeczywiście – zintegrowany system światłocienia i fotorealistyczne tekstury pozwalają osiągnąć efekty graficzne, jakich dotąd nie było. Naturalnie obawiamy się troszkę, że Alan Wake może się okazać jedynie prezentacją nadzwyczajnej technologii. Z drugiej strony, może faktycznie właśnie on wskaże nam drogę rozwoju gier komputerowych czy przynajmniej interaktywnych horrorów. Tak czy inaczej – warto czekać.

HELLGATE: LONDON

■ RPG ■ FLAGSHIP STUDIOS ■ [WWW.HELLGATELONDON.COM](http://www.hellgatelondon.com)
 ■ MAJ

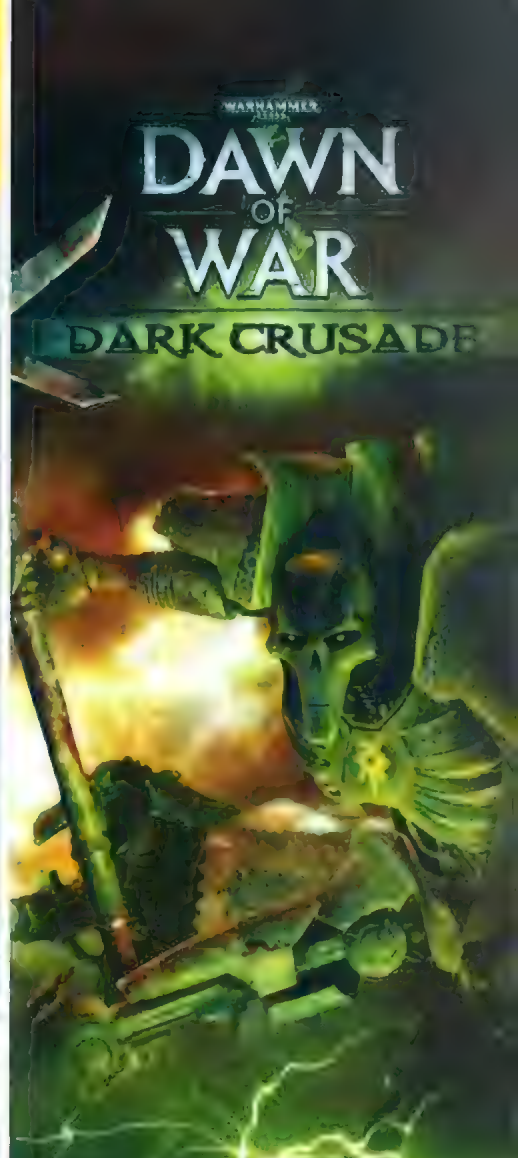
Przestaliśmy już liczyć kolejne próby zdezonizowania Diabła, uznanego po dziś dzień za najlepszy hack'n'slash naszego świata. Przestaliśmy, gdyż po skreśleniu kilkunastu przynajmniej pretendentów do korony doszliśmy do wniosku, że jedyną szansę mają tylko twórcy... Diabła. Tak się jednak składa, że to właśnie oni stanowią Flagship Games – studio, w którym powstaje Hellgate: London...



Jest to w najprostszym ujęciu Diabło w 3D, co więcej – w perspektywie FPP! Bez obaw jednak – obecność celownika pośrodku ekranu nie wskazuje wcale na przeniesienie ciężaru gatunkowego gry, lecz po prostu ambicję twórców, by uczynić całe doznanie jeszcze bardziej bezpośrednim. Kolejną kosmetyczną różnicą jest osadzenie gry w świecie nieodległym, lecz jednak przyszłości, w której nasza planeta

staje się celem demonicznej inwazji. Podobnie klasy postaci dałoby się z grubsza upchnąć w ramach archetypicznych profesji z Diabła. Takie same są natomiast: nieograniczona w gruncie rzeczy możliwość rozwoju postaci, wspólne mapy i setki, jeśli nie tysiące przedmiotów i ich wariantów!

Czekamy na H:L także dlatego, że – mamy nadzieję – pozwoli Flagship Games zająć się tworzeniem kolejnych gier serii. Ale również – bo nie tak nie działa na kreatywność twórców gier jak powodzenie konkurencji i dzięki temu już wkrótce przyjdzie nam poznać Diabło III...



WARHAMMER DAWN OF WAR

DARK CRUSADE

Dwie nowe rasy:
 Dominium Tau i Nekroni.

Nowe jednostki i umiejętności
 dla pozostałych pięciu ras.

Nowa, rozbudowana kampania
 dla pojedynczego gracza.

12 nowych map dla rozgrywki
 wieloosobowej.

Samodzielny dodatek do gry!
 Nie wymaga podstawowej wersji gry
 Warhammer® 40,000™: Dawn of War®

Już w sprzedaży!

www.gam.pl/DarkCrusade





BIOSHOCK

■ RPG ■ IRRATIONAL GAMES ■ WWW.BIOSHOCK-ONLINE.COM ■ MAJ

Bioshock – temat jednego z ostatnich naszych numerów – to coś więcej niż tylko „nieformalny spadkobierca tradycji serii System Shock”, jak zwykły określać go media. To dowód na to, że wciąż warto i trzeba podejmować ryzyko tworzenia gier niebanalnych.

Bioshock to gra równie niezwykła jak jej twórcy – Irrational Games. To dzięki nim mieliśmy przywilej poznać m.in. Thief, System Shock 2 czy strategiczno-komiksową serię Freedom Force 2. Teraz zaś pod ich przewodnictwem przyjdzie nam zgłębić tajemnicę podwodnego miasta Rapture, pełniącego funkcję swoistej falloutowej krypty dla pięknych i bogatych. I tyle tylko, że enklawą taką było przed tajemniczym kataklizmem, który spowodował zniknięcie wszystkich mieszkańców. W ich miejsce pojawiły się przedziwne istoty,

m.in. agresywne splicery. Szybko przekonamy się, że cała gra idzie o supermateriał genetyczny – adam. Dzięki niemu możliwe ma być wykształcenie dodatkowych, nadludzkich zdolności – łącznie ponad 60, wśród nich zaś choćby telekineza. Problem w tym, że jedynymi istotami zdolnymi pozyskiwać adam są Małe Siostrzyczki chronione przez Wielkich Tatusiów, których pokonanie w walce wręcz ma być bardzo, bardzo trudne. Dlatego też zwykle zmuszeni będziemy wynajdować nowe sposoby alternatywne bazujące na specjalnych zdolnościach nasze postaci...

Bioshock to także obietnica całkowicie interaktywnej scenarii skąpanej w oceanie nieprawdopodobnego klimatu retro. Nie mamy najmniejszych wątpliwości: warto czekać! (Więcej o grze w poprzednim numerze CDA.)



SPORE

■ SIM
■ EA
■ WWW.SPORE.COM
■ JESIEŃ



Są gry, które rozumieć należy wyłącznie w kontekście osoby ich twórców. Jedną z nich jest Spore, kolejne wielkie dzieło Willa Wrighta – człowieka, który dał światu dwie jego najpopularniejsze gry: SimCity i The Sims. Obecna jego wizja jest jednak jeszcze ambitniejsza – to już nie tylko zabawa w bycie człowiekiem, lecz w ewolucję życia!

Spore rozpoczyna się stworzeniem... stwora przy użyciu dołączonego kompleksowego, a przy tym niezwykle prostego edytora. Jedyńm limitem w całym procesie ma być wyobraźnia – możliwe jest np. zaprojektowanie drapieżnego trójgłowego pięcionoga.

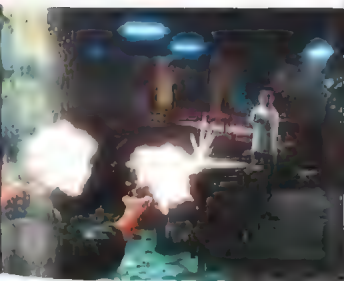
Naturalnie początkowe wybory decydują w pewnej mierze o przebiegu rozgrywki poprzez kolejne fazy rozwoju życia – od stad czy grup plemiennych aż po etap podboju... galaktyki! Co przy tym ciekawe – ma być ona wspólna dla wszystkich (chętnych) graczy w Spore – zwyczajowy sim wzbogacony aspektem online. Nie ma więc wątpliwości, że jeśli Will Wright zdoła spełnić wszystkie powyższe obietnice, Spore nie tylko będzie najwybitniejszym z jego dotychczasowych dokonań, ale prawdziwym dziełem skazanym na nieśmiertelność!

Niestety, życie w ramach Spore zacznie się dopiero pod koniec roku.

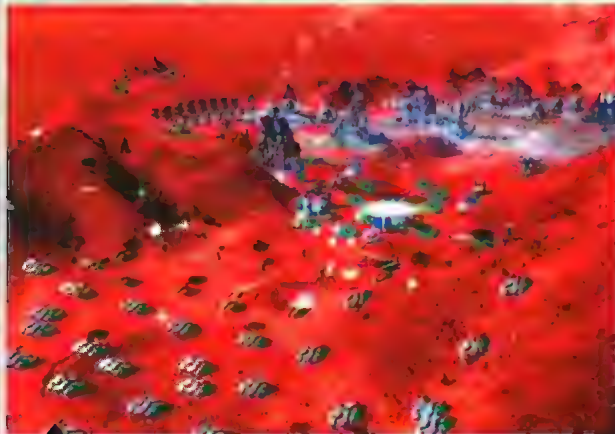


AKCJA
MIDWAY
WWW.MIDWAY.COM
WIOSNA

Pierwszy interaktywny film akcji Johna Woo już wkrótce na ekranach... monitorów. Stworzony przez Midway przy użyciu Unreal Engine 3 (wraz z systemem Havok) Stranglehold to już nie tyle Max Payne, ile 'Hard-boiled' – włącznie z Chowem Yun-Fatem w roli bezkompromisowego inspektora Tequila. Zgodnie z zasadą, w myśl której jeden obraz wart jest tysiąca słów, blisko ośmiominutowa (!) prezentacja gry z Games Convention na Cover CD.



RTS
GAS-POWERED GAMES
WWW.SUPREMECOMMANDER.COM
LUTY



Chris Taylor – założyciel Gas-Powered Games, nie jest być może gwiazdą formatu Sida Meiera czy Warrena Spectora, niemniej jako współwórcza Total Annihilation – jednej z najlepszych strategii w czasie rzeczywistym w historii tego gatunku, także on ma wiernie grono fanów. Cieszy się go także, wśród nich również my, żyją już zbliżającą się premierą jego następnego projektu – Supreme Commander.

Supreme Commander na pierwszy rzut oka to standardowy, dobrze zrobiony RTS. Ma trzy kampanie single player i trzy strony konfliktu – United Earth Federation, Aeon Illuminate, Cybran Nation, dwa rodzaje surowców – energia i materia (E=Mc²), i sprowadza się do tego, by pokonać przeciwników, nim oni pokonają nas. Tym jednak, co sprawia, że trudno przejść obok niej obo-

jętnie, jest prawdziwie epicka skala gry – łącznie setki kilometrów kwadratowych mapy! Wyobraźcie sobie np. Command & Conquer rozgrywaną jednocześnie w skali taktycznej – na mapie, dajmy na to, miasta, i strategicznej – w skali planety, gdzie ogromna maszyna krocząca staje się jednym z ledwie widocznych punktów, które z kolei zmieniają się w prostą, strategiczną ikonę jednostki. Naturalnie z pomocą w ogarnięciu całości przyjdą nam komputerowi „generałowie”, pozwalający zmniejszyć konieczność mikrozarządzania. Fakt zaś, że całość tworzenia jest pod kątem multiplayera sprawia, że Supreme Commander bez cienia wątpliwości przebije swą legendarną poprzedniczkę.

!jeszcze jedna dobra wieść – premiera już w lutym!



Dodatek do najlepszej gry akcji FPS 2005 roku

WYMAGA ORYGINALNEJ
POLSKIEJ WERSJI GRY F.E.A.R.™



www.gram.pl/ExtractionPoint
<http://feat.gram.pl>

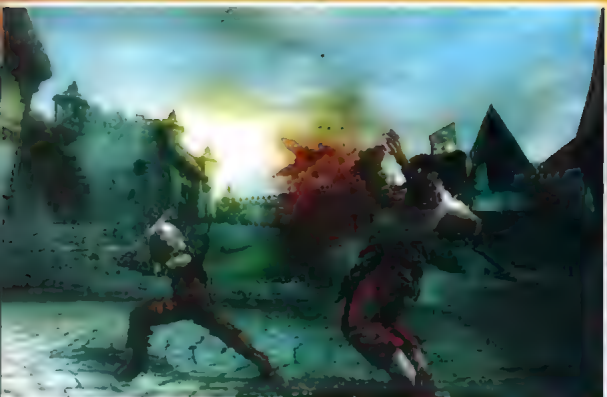

SIERRA

49

P

18





TEAM FORTRESS 2: BROTHERHOOD OF ARMS

■ FPS (ONLINE) ■ VALVE ■ WWW.STEAMPOWERED.COM ■ LATO

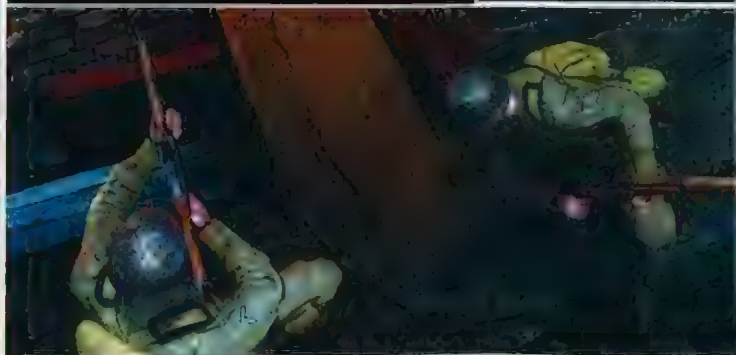
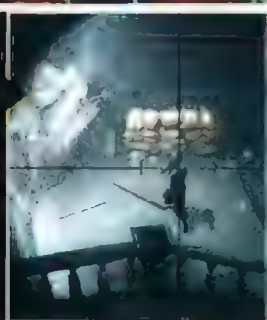
Team Fortress 2 wydane zostanie wraz z Episode Two Half-Life 2 i dla wielu graczy, w tym także nas, stanowi główny powód, dla którego warto będzie pokusić się o zakup dodatku. Wszystkiemu winna... nie, nie słabość kolejnych ciągów dalszych historii ucieczki z City 17 – bardziej żłudna pamięć rewelacyjnej zabawy w pierwszej Team Fortress, jednej z najpopularniejszych modyfikacji Quake'a i Half-Life'a.

Team Fortress 2: Brotherhood of Arms – dzieło Valve – zachowuje

wszelkie charakterystyczne cechy wybitnej poprzedniczki, jak podział na klasy – od szpiega poprzez medyka i sapersa po operatora broni ciężkiej i „raketoskoczny” żołnierza. Zmieniła jednak przy tym całkowicie konwencję – z mniej więcej poważnej na żartobliwo-komiksową (cel-shading), której bliżej serii No One Lives Forever niż Half-Life 2. Tu wszystko jest przerysowane i przejasnione, ale dzięki temu sama rozgrywka nabiera dodatkowego wymiaru lekkiej paranoi. Coś dla nas!

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

■ FPS
■ EA
■ WWW.EA.COM
■ MARZEC



Nie oszukujmy się, seria Medal of Honor moment swego największego triumfu przeżyła dawno temu – w chwili premiery Allied Assault. Niedługo potem jednak oddała – w zasadzie bez walki – pole konkurencyjnej Call of Duty i od tego czasu nie jest w stanie nawiązać z nią kontaktu choćby wzrokowego.

A ściślej – nie mogła, gdyż najnowsza Medal of Honor: Airborne nosi w plecaku butawę marszałkowską. To dzięki założeniu, że tym razem wcielimy się w spadochroniarzy, a jak dramatyczne były ich losy, mieliśmy się okazję przekonać choćby za sprawą telewizyjnej „Kompanii braci”. W Airborne przyjdzie nam wziąć udział we wszystkich

operacjach powietrzno-desantowych drugiej wojny światowej – od Sycylii, poprzez Normandię, Holandię po Niemcy. Za każdym razem skakać będziemy dwa razy, jako „przewodnik” (pathfinder) i następnie członek właściwego desantu. Naturalnie za każdym razem przyjdzie nam wypełniać inne zadania. Mimo to głównym atutem Airborne jest jeszcze coś innego – możliwość wyboru miejsca rozpoczęcia misji, co wyeliminować ma całkowicie liniowość poziomów! Możliwe mają być frontalne ataki, ale także np. poruszanie się po dachach!

Uwaga: najnowszy zwiastun gry znajdziecie na naszym Cover CD.

Zapamiętaj te tytuły! Warto!

THE WITCHER

● RPG
● CD PROJEKT RED
● WWW.THEWITCHER.COM
● WIOSNA

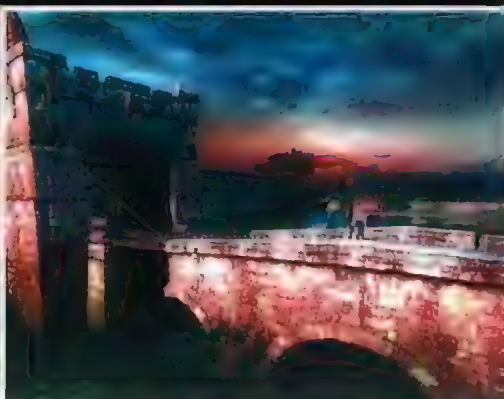
Egranizacja literackiego dorobku asa polskiej fantastyki – Andrzeja Sapkowskiego, a ściślej tej jego części, która mówi o wiedźminie Geralcie, przez CD Projektu studio Red poczyniona. I to w zasadzie powinno wystarczyć za najlepsze choćby i rekomendacje...

Tych co bardziej sceptycznych jednak przekonają jedynie fakty. Te zaś są następujące: Wiedźmin da nam możliwość wcielenia się w białowłosego rębajłę-filozofa Geralta Riva w ramach zupełnie nowej, wielogodzinnej sagi. Sama gra to role playing, w którym jednak liczyć się mają questy i dialogi, takie jak machanie żelastwem czy rzucanie Znaków. Interesujący jest przy tym system dynamicznego kombinowania ataków ze zdolnościami profesjonalnymi naszego herosa i konieczność odkrywania star-



bych punktów kolejnych monstrualnych (i nie tylko) przeciwników. Naturalnie całość pławi się w nielek-kim, ale nieodmiennie atrakcyjnym klimacie wieź-minowego neverlandu.

I jeszcze jedno – my mieliśmy już okazję i przywleć sprawdzić w praktyce, co i jak. Jest na co czekać!



HAZE

■ FPS ■ UBISOFT ■ HTTP://HAZEGAME.UK.UBI.COM ■ JESIEŃ

Free Radical Design – twórcy serii TimeSplitters – uznanie w świecie gier konsolowych zdobyli dzięki ich niekonwencjonalnemu ujęciu tematyki, ale także nieskrępowanej ambicji oraz niewiarygodnej wręcz dbałości o szczegóły. Dlatego też wypada się jedynie cieszyć, że zdecydowali się sprawdzić własne siły także na PC.

Efektom jest Haze – first-person shooter, który w pełni potwierdza dobre opinie o twórcach. Szczegółowo jak dotąd są wprowadzone nieco 'haze' – od pierwszej publicznej prezentacji w trakcie E3 nie ujawniono żadnej nowej informacji – niemniej wiemy, że jego akcja rozgrywa się w roku 2025 w świecie, w którym rolę mediatorów i policjantów przejęły z rąk ONZ czy NATO ogromne korporacje. Szczególną aktyw-

nością wśród nich cechuje się Mantel Global Industries, która dążąc do poprawy sytuacji światowej wynajmuje najlepszych specjalistów i wyposaża ich w najlepszy sprzęt, w tym także hojnie sponsorowane nowe technologie. Dodatkowo jest ona producentem cudownego napoju nazwanego Nectar, który powoduje zwiększenie naturalnych zdolności ludzi bez żadnych nieprzyjemnych efektów ubocznych. Naturalnie wkrótce okaże się, że Nectar kryje jeszcze inne składniki i wywołuje inne skutki...

Haze budzi uznanie nie tylko dzięki naprawdę interesującej fabule, lecz także za sprawą grafiki, która nieznacznie, jeśli w ogóle, ustępuje tej z Crisis. Warto czekać.



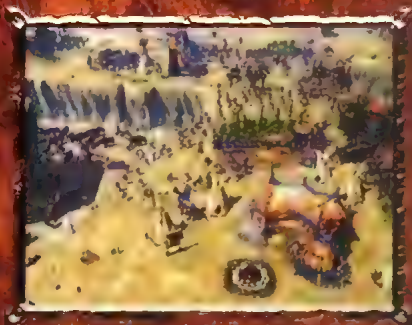
**POPROWADZ REWOLUCJĘ
ZBUDUJ IMPERIUM**

AGE of EMPIRES III The War Chiefs



**OFICJALNY DODATEK
DO JEDNEJ Z NAJLEPSZYCH
GIER RTS WSZECH CZASÓW!**

WYMAGA ORYGINALNEJ POLSKIEJ WERSJI GRY
AGE OF EMPIRES III



ZAGRAJ W NOWĄ, ROZBUDOWANĄ
KAMPANIĘ ORAZ POZNAJ TRZY
ZUPEŁNIE NOWE NACJE:
AZTEKÓW, SIKSUÓW ORAZ
KONFEDERACJĘ IROKEZÓW!



POPROWADZ JEDNEGO ZE SYNNYCH
INDIAŃSKICH WODZÓW DO WALKI
PRZECIWKO KOLONIZATOROM
ZE STAREGO KONTYNETU

PREMIERA JUŻ 7 GRUDNIA!

12+

PL

59

Microsoft
game studios

CD PROJEKT

green

ENSEMBLE
STUDIOS



UNREAL TOURNAMENT 2007

■ FPS ■ EPIC ■ WWW.UNREALTOURNAMENT2007.COM ■ MARZEC

Unreal Tournament to tradycyjnie już nie tylko prezentacje nowatorskich technologii, ale i znakomite gry; i zarazem nie tylko znakomite gry, ale i prezentacje nowatorskich technologii. I właśnie dlatego dzięki temu techniczno-magicznemu mariażowi każda kolejna gra serii odnosi sukces większy niż poprzedniczka. Najnowszy owoc tego mariażu – edycja 2007, po wielu opóźnieniach trafić ma w nasze ręce w okolicy marca i w zasadzie nie mamy wątpliwości, że znów warto czekać na „tak samo, co zawsze, tylko bardziej”.



FABLE 2

■ RPG
■ LIONHEAD STUDIOS
■ WWW.LIONHEAD.CO.UK
■ JESIEŃ

Ubiegłoroczna Fable, mimo wszystkich swych słabości i niedociągnięć, była grą przynajmniej dobrą. Na słabsze niż pierwotnie zakładano oceny tej komputerowej baśni wpływ miało nie tylko to, czym była, tylko to, czym miała być w pierwotnej wizji jej twórcy – Petera Molyneux.

Stąd i nasza rezerwa w stosunku do pierwszych zapowiedzi przyszłorocznej Fable 2, które jak dotąd przypominają bardziej listę życzeń samego Sir Petera niż – znów – coś, co możemy samodzielnie zweryfikować. Ale – dajmy mu i grze szanse...

Samą Fable 2 rozgrywać się ma w 500 lat po zdarzeniach z pierwszej części (znów nasze bohaterstwo lub lotnictwo poszło na marne...) i być najbardziej kompletną i konkretną symulacją świata, jaką dotąd mieliśmy okazję

poznać. Dokonać ma tego za sprawą m.in. funkcji zapowiedzianych przy okazji poprzedniczki, np. poważnego potraktowania kwestii rodziny (tym razem, uwaga, możliwa ma być gra kobietą) i uwaga, możliwości dochowania się dzieci! Innymi słowy, tym razem legendarne już bez mała posadzenie żółędzia, by móc obserwować wzrost dębu – na pewno się pojawi!

Fable 2 warta jest uwagi także ze względu na nowatorski system walki i niezwykłą, realistyczno-baśniową oprawę audiowizualną. Wszystko to sprawia, że znów chcemy uwierzyć w opowieść największego ze współczesnych bajarzy.

KONKURS SMS

„SUPERMAN: POWRÓT”

Największa komiksowa produkcja roku!
Najśłynniejszy superbohater świata powraca w nowym, wybuchowym filmie Bryana Singera

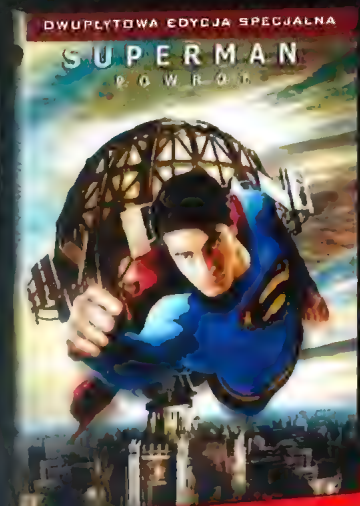
Do wygrania:

1 odtwarzacz DVD Philips, 15 x dwupłytkowa edycja specjalna filmu „Superman Powrót” oraz 15 filmowych gadżetów

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Najnowsza część filmowej serii opowieści o Supermanie nosi tytuł:

a) „Superman: The movie” b) „Superman: Powrót” c) „Superman III”



Odpowiedź wpisz według schematu: CA.VS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 28 grudnia 2006 r.



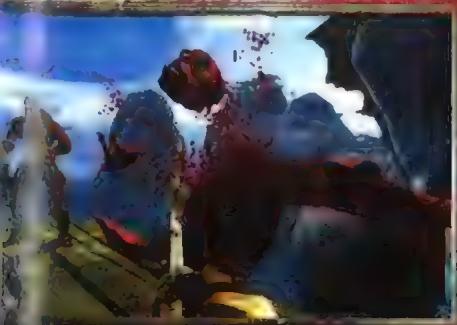
PORZUĆ ZASADY.
twój WROG
ICH nie ma.

WEŹ UDZIAŁ W WALKACH
BEZ ŻADNYCH REGUŁ
W NAJOSTRZEJSZEJ GRZE FPP
W ŚWIECIE MAGII I MIECZA.

Dark Messiah

MIGHT AND MAGIC

Premiera już 8 grudnia!



- Ostra akcja FPP, spektakularne dobiecia i dekapitacje z użyciem oryginalnych broni i dewastujących zaklęć
- Niesamowity, mroczny klimat wypełniony walką z najgorszymi plugawstwem jakie znasz z Fantasy
- Maksymalnie dopalony silnik graficzny Half-Life 2, Source, rewelacyjnie oddający klimat gry
- Rozbudowany tryb wieloosobowy – do 32 osób w zupełnie nowych trybach walk

Tylko w polskiej wersji unikalne dodatki:

- Płyta z filmem o tworzeniu Dark Messiah oraz z muzyką z gry
- Drukowana mapa dla trybu wieloosobowego
- Drukowany poradnik gracza

ARKANE

ARKANE

KUJÓ

gram.pl

CD PROJEKT

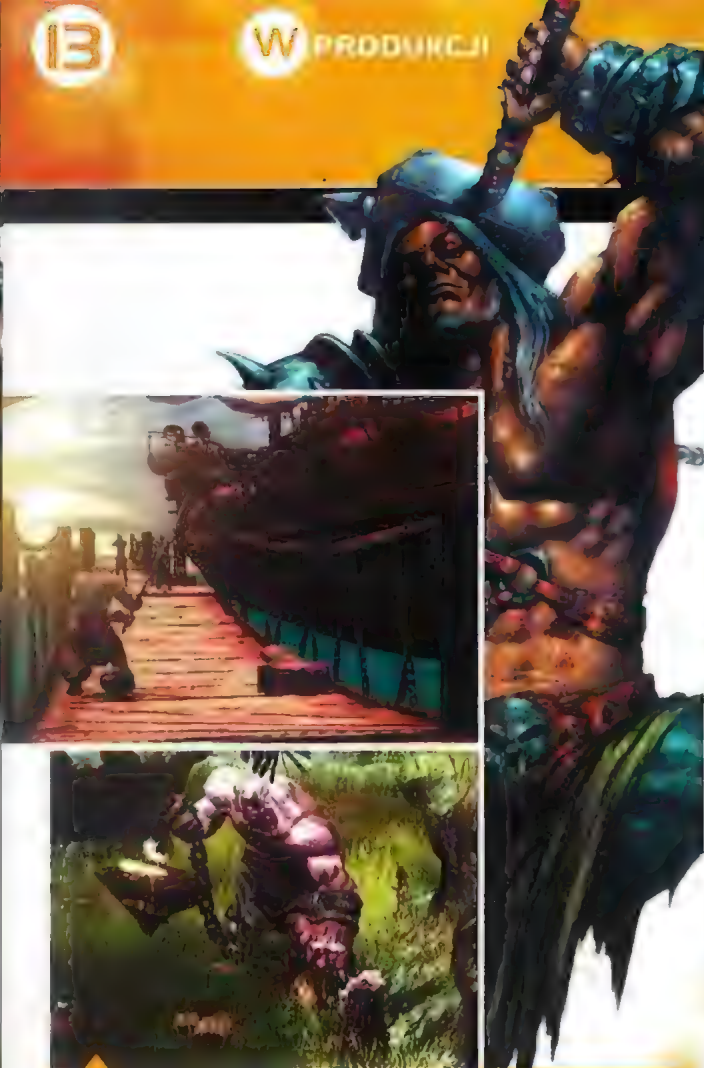
UBISOFT

99

PL

18+

PC
DVD
ROM



LOKI

■ RPG ■ CYANIDE STUDIOS ■ WWW.LOKI-GAME.COM ■ LUTY

Loki – prawie na końcu, ale w żadnym razie celowo – to hack'n'slash francuskiego studia Cyanide. Tym, co wyróżnia grę in plus z całej masy podobnych projektów, jest nadzwyczajna dbałość o szczegóły, której tak bardzo brakowało w przypadku choćby niedawnego Titan Questa...

Wspomnienie o TQ nie jest przypadkowe – obie gry są zarazem bardzo podobne i zupełnie różne. W obydwu przypadkach – dla przykładu – akcja rozgrywa się w sceneriach właściwych mitom, przy czym w Loki istnieją aż cztery równoprawne światy w czasach największej świetności czterech kultur, z których wywodzić się może bohater. I tak, wraz z helleńską wojowniczką przeniesiemy się w czasy mitycznej Iliady, a Egipski mag zabierze nas nad Nil za panowania monoteistycznego Amenhotepa IV Echnatona. Dwóch ostatnich bohaterów – nordycki barbarzyńca będzie właściwy dla średniowiecza, a aztecka szamanka znajdzie się w czasach konkwistadorów. Co przy tym niezwykle – engine nie tylko wykorzystuje w pełni zalety trójwymiaru, ale także zdolny jest – jak Diablo – generować mapy!

Fakt, twórcy gry każą nam czekać na nią przynajmniej do lutego, jednak wierzyć nam – cierpliwość powinna w tym przypadku zostać sownie wynagrodzona.



DRAKENSANG: THE DARK EYE

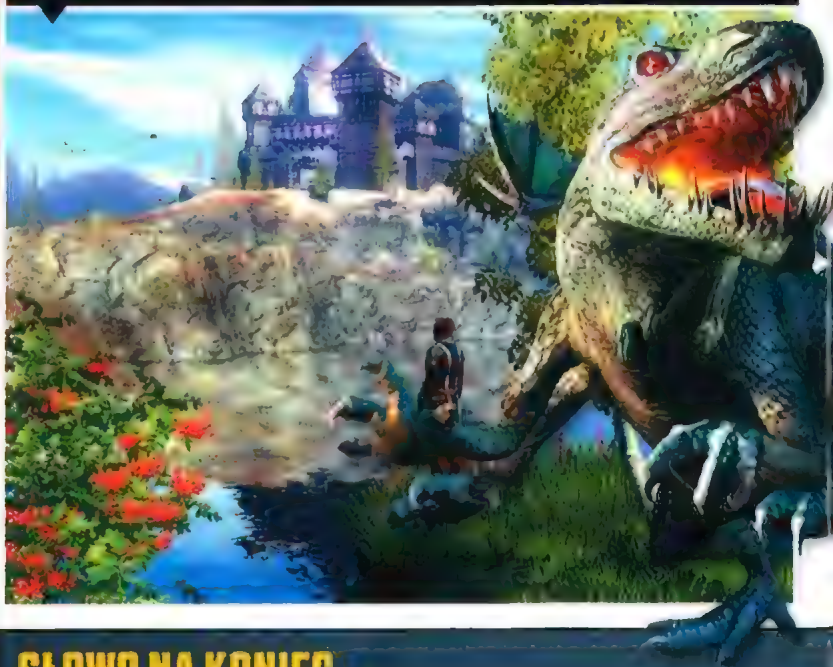
■ RPG ■ RADON LABS ■ WWW.DRAKENSANG.COM ■ GRUDZIEŃ

Drakensang to role-playing w świecie Aventurii – scenarii niezwykle popularnego, zwłaszcza w Niemczech, systemu The Dark Eye. Nie ukrywamy przy tym, że na naszą pierwotną listę zapalało się głównie za sprawą ciepłych wspomnień poprzednich gier serii Das Schwarze Auge.

Drakensang: The Dark Eye stanowić ma swoisty powrót do korzeni gatunku – klasyczne heroiczne role-playing w świecie quasi-średniowiecznego fantasy. Słowem: elfy, krasnoludy, magia, a wszystko to w cieniu nadciągającej zagłady. Bez obaw jednak – nie będzie tu raczej mowy o pierścieniach, które należy wrzucić do wulkanu – scenariusz gry liczy sobie ponad 1000

stron, a jego twórcy nie kryją, że ani razu nie zawahali się przed użyciem któregoś z kolejnych zwrotów akcji. Niestety, na tę chwilę nie wiemy wiele więcej, prócz tego, że rozwój postaci oparty jest na polepszaniu ich umiejętności (jak Oblivion), a w trakcie taktycznych walk korzystać będziemy z funkcji aktywnej pauzy.

I jeszcze jedno – Drakensang tworzona jest w oparciu o autorski engine Nebula, który, choć wyraźnie ustępuje technologii, jaką mogą się szczycić choćby Oblivion czy Gothic 3 – nie powinien negatywnie wpływać na ogólne oceny gry. Zwłaszcza że Radon Labs uczyniło z niego open source, a do premiery gry pozostaje cały rok...



SŁOWO NA KONIEC

A więc mamy listę najbardziej obiecujących... i całe mnóstwo innych, o których jak dotąd wiemy jedynie, że są w produkcji (np. Colin McRae: Dirt 3, Fallout 3, Prey 2 itd.) Wraz ze styczniową premierą Vista i DirectX 10, a także polityką zintegrowania platform Microsoftu może się też okazać, że naszym udziałem staną się najlepsze gry na Xbox 360, dla przykładu uznawaną za prawdziwy przełom w grach komputerowych Gears of War czy równie znakomita Call of Duty 3. Wreszcie rok 2007 będzie zapewne tym, który da odpowiedź na pytanie, co z Duke Nukem Forever, Grand Theft Auto (4), Far Cry 2, nowym Wolfensteinem i Diablo III... Tak czy inaczej okazji, by dobrze grać w 2007, na pewno nie zabraknie!

WIELKIE ŚWIĘTO FANÓW GIER RPG!

Gothic 3

W roli Keretha
lider zespołu „Wilki”
ROBERT GAWLIŃSKI

Tylko w Polsce gra Gothic 3
zostanie wydana w wyjątkowym
ekskluzywnym wydaniu.

W jego skład wchodzi:

- Polska wersja gry Gothic 3 na DVD
- Płyta DVD z filmem o tworzeniu gry
- Drukowany w kolorze mini poradnik do gry
- Drukowana w kolorze obszerna instrukcja
- Mapa całego kontynentu świata Myrtany

Wszystko to w doskonałej jakości,
efektywnym opakowaniu!

Zamów swój egzemplarz już dziś na stronie
<http://sklep.gram.pl/Gothic3>

JUŻ W SPRZEDAŻY!



Niesamowicie rozbudowana
nieliniowa fabuła. Ponad 50 godzin
fascynującej przygody



Świat gry ponad trzykrotnie większy niż
w Gothic II, zamieszkały przez
ponad 50 różnych rodzajów potworów!

Widziałeś ten niezwykły, oryginalny świat? Pamiętasz samotne zmagania przeciw złemu? Weź się po raz kolejny w podróż. Bezmiennego. Wyruszt w podróż od mroźnej, zamieszkanej przez Barbarzyńców północy, przez skaliste i góryste tereny centralne, pełne okazujących rąk i cięgle nękane przez hordy Orków, aż po piaszczyste pustynie południa. Poznaj niesamowitą i długo oczekiwana trzecią część słynnej serii Gothic!



Plata 13.6mld. Wyprodukowane przez JoWood Productions Software AG, Technologiapark 14, A-6700 Rottemburg, Austria. Stworzone dzięki współpracy Programu MEDIA przy Komisji Europejskiej.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja

Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny



Wirtualne Pieniądze

Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier



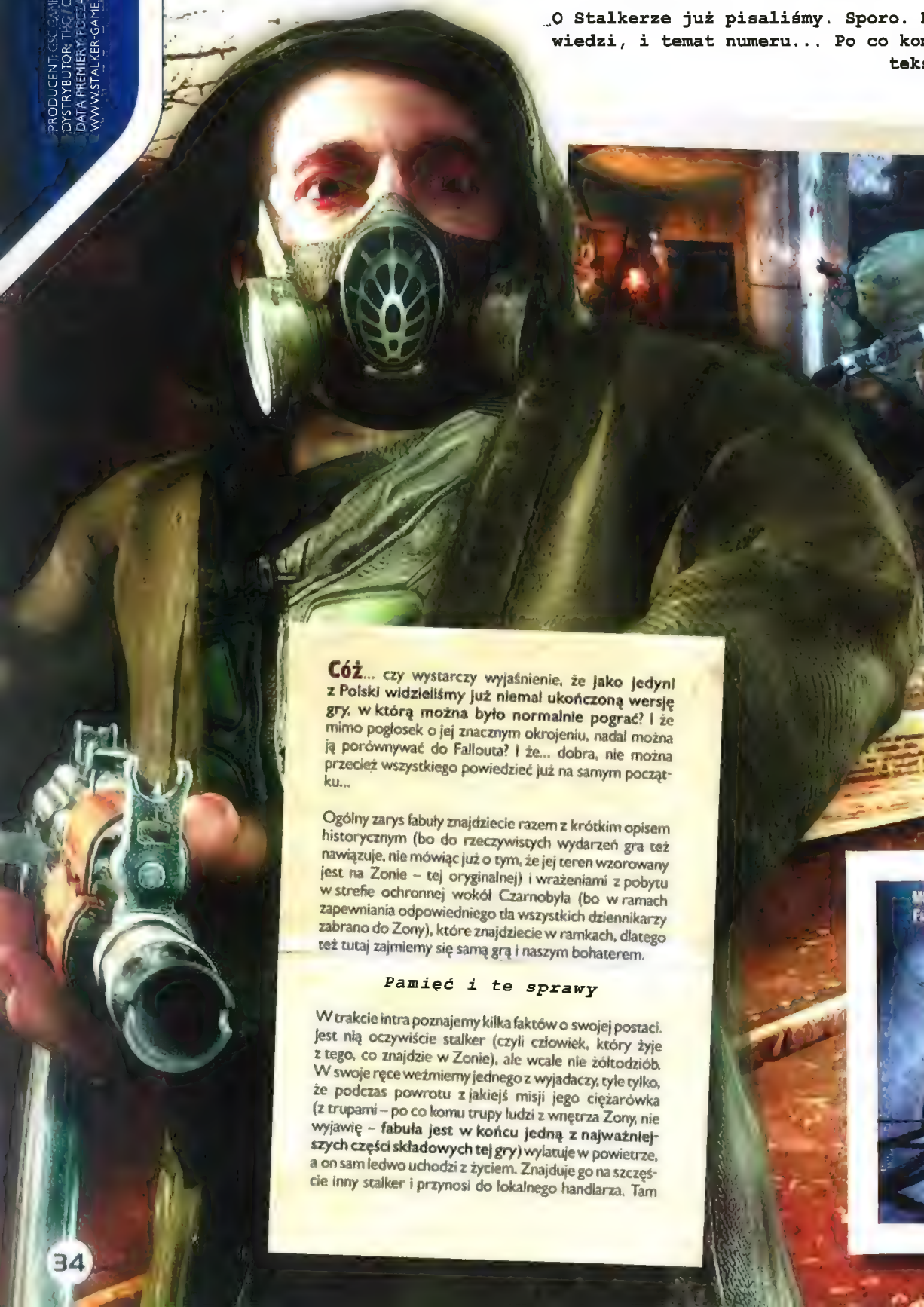
Używki (używane gry)

Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

STALKER

SHADOW OF CHERNOBYL

„O Stalkerze już pisaliśmy. Sporo. Były już i zapowiedzi, i temat numeru... Po co komu jeszcze jeden tekst na ten temat?”

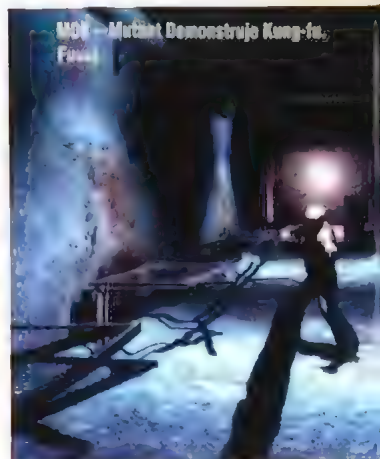


Cóż... czy wystarczy wyjaśnienie, że jako jedyni z Polski widzieliśmy już niemal ukończoną wersję gry, w którą można było normalnie pograć? I że mimo pogłosek o jej znacznym okrojeniu, nadal można ją porównywać do Fallouta? I że... dobra, nie można przecież wszystkiego powiedzieć już na samym początku...

Ogólny zarys fabuły znajdziecie razem z krótkim opisem historycznym (bo do rzeczywistych wydarzeń gra też nawiązuje, nie mówiąc już o tym, że jej teren wzorowany jest na Zonie – tej oryginalnej) i wrażeniami z pobytu w strefie ochronnej wokół Czarnobyla (bo w ramach zapewniania odpowiedniego dla wszystkich dziennikarzy zabrano do Zony), które znajdziecie w ramach, dlatego też tutaj zajmujemy się samą grą i naszym bohaterem.

Pamięć i te sprawy

W trakcie intry poznajemy kilka faktów o swojej postaci. Jest nią oczywiście stalker (czyli człowiek, który żyje z tego, co znajdzie w Zonie), ale wcale nie żółtodziób. W swoje ręce weźmiemy jednego z wyjadaczy, tyle tylko, że podczas powrotu z jakiejś misji jego ciężarówka (z trupami – po co komu trupy ludzi z wnętrza Zony, nie wyjawię – fabuła jest w końcu jedną z najważniejszych części składowych tej gry) wylatuje w powietrze, a on sam ledwo uchodzi z życiem. Znajduje go na szczęście inny stalker i przynosi do lokalnego handlarza. Tam



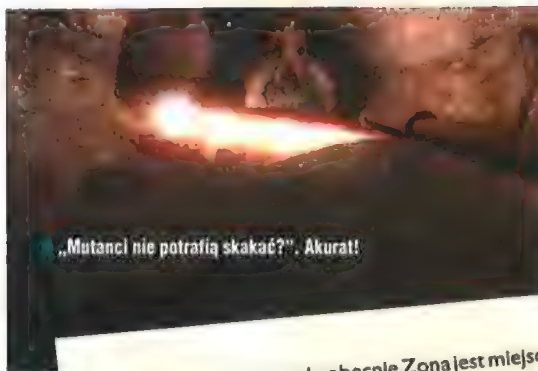
dowiadujemy się o dziwnym znamieniu, które normalnie pojawia się na trupach. Problem w tym, że zostaliśmy naznaczeni przez Zonę już za życia...

Drugi problem to znajdujące się w naszym PDA (robi za przenośną mapę, dziennik, miejsce przechowywania kontaktów i danych o misjach) informacje o gościu, który najprawdopodobniej stoi za naszym „nieszczęśliwym wypadkiem”. Będziemy się tym zajmować równolegle z naszym drugim celem, czyli wyjaśnieniem zagadki strefy. Zanim się jednak do tego zabierzemy, musimy zdobyć nowy ekwipunek i przypomnieć sobie, jak w ogóle w tym dziwnym świecie przeżyć.

Za wolność naszą

Rozmawiamy z handlarzem, bierzemy pierwszą misję i idziemy ją wykonać. Co ważne, wszystko to odbywa się wewnątrz gry, bez biegania po menu czy korzystania z teleportów rzucających nami po mapie – na miejsce, w którym mamy coś zrobić, idziemy na własnych nogach.

Właśnie, idziemy – choć we wcześniejszych informacjach, a nawet filmikach z gry pokazywano samochody, ba, widać je nawet w intrze – z samej gry zostały wycyfrowane. Powód? Przy prędkości 80 na godzinę nie sposób zareagować na anomalię (tak nazywają się rozmaite strefy w Zonie, w które można wdepnąć/wjechać tylko raz). Tych jest zaś na tyle dużo (w porównaniu do



„Mutanci nie potrafią skakać?”. Akurat!

wersji wcześniejszych, obecnie Zona jest miejscem znacznie bardziej niebezpiecznym), że okazało się, iż dla testerów samochody były tylko przeszkodą. Wystarczyła w końcu tylko chwila nieuwagi i trzeba było wczytać poprzedni save...

Zmianie uległa również główna koncepcja gry. Tak, wiem, że chwilę wcześniej pisałem, iż nadal można go porównywać do Fallouta – bo można. Z wcześniejszych doniesień wynikało jednak, że Stalker ma mieć żyjący własnym życiem świat, a tajemnicę Zony mógł odkryć nie tylko gracz, ale także dowolny ze stalkerów, który się w niej znajdował – Al było aż tak dobrze! Na pierwszy rzut oka brzmi super, ale jak powiedział w wywiadzie jeden z twórców „musieliśmy zmienić koncepcję, bo wielu graczy nie rozumiało, dlaczego po tygodniach gry nagłe ukazywał się napis »Game Over« – a to właśnie jakiś inny stalker rozwiązał zagadkę”. Zamiast całkowicie otwartego świata nacisk położono na fabułę i jej dwa główne wątki, czyli dokonanie zemsty i rozwiązanie zagadki strefy. Ale poza misjami, które mają nas przybliżyć do tych dwóch celów, pełno będzie również zadań pobocznych, a po śledemnastu poziomach, na jakie została podzielona strefa, można się będzie w miarę swobodnie poruszać.

...Poziomach? A jak się one mają do swobodnego poruszania się po świecie i wolności, którą się niedys twórcy tak chętnie? Jak sami teraz wyjaśniają: „mieliśmy do wyboru albo stworzyć jeden wielki świat z mniejszą

Za zachowania zarówno postaci, jak i potworów odpowiada bardzo rozbudowana sztuczna inteligencja.

Na własne oczy

C cały pierwszy „robotyczny” dzień pobytu na Ukrainie (bo tam, w Kijowie, mają siedzibę twórcy Stalkera) poświęcony został na podróż do Zony. Tej rzeczywiście! Bysmy się mogli na własne oczy przekonać, jak wygląda pierwowzór.

Zona podzielona jest na dwie części, nawet do tej zewnętrznej nie można wjechać ani wejść bez specjalnej przepustki, mimo iż naprawdę groźne miejsca znajdują się znacznie bliżej elektrowni. Miasto Czarnobyl, gdzie pojechalismy na obiad, znajduje się w każdym razie w tej bezpieczniejszej części.



A chor po Zonie poruszaliśmy się autokarem, z którego wypuszczono nas tylko w paru miejscach (przy samej elektrowni, w mieście – widnie Prypiet oraz we wspomnianym już Czarnobylu). Widoki i tak były... przygnębiające, to chyba najlepsze określenie. Zwłaszcza w opuszczonym

mieście. Zdjęcia nie są w stanie w pełni oddać jego klimatu, a drzewo rosnące w sali gimnastycznej czy opuszczone wesołe miasteczko robią niezapomniane wrażenie.

C cały czas poruszaliśmy się bez żadnych strojów ochronnych, ale reaktor oglądaliśmy tylko przez plot z dość znacznej odległości. W zasadzie tylko tam panuje promieniowanie groźne dla zdrowia nawet przy krótkim pobycie.

Przy każdym z dwóch wyjazdów z wewnętrznej części Zony autokar był sprawdzany radiologicznie. Przy opuszczaniu Zony wszyscy przeszli też badanie w specjalnych urządzeniach i u nikogo podwyższonej radioaktywności nie stwierdzono. Mutantów też nie widzieliśmy (zresztą jedyne zwierzę, jakie widzieliśmy, to domowe koty w Czarnobylu – ale waki wychodzą tam na ulice dopiero po zmierzchu). Nawet nasz przewodnik (czyli prawdziwy stalker) miał tylko dwie ręce.



(Nie wyglądało też, by zbyt intensywnie odkażal się wspomnianym w tekście plynem.) O mutantach nie słyszał, kałasza ani masła gazowej przy sobie nie miał, a licznik Geigera wziął tylko po to, by móc pokazywać, że jest w miarę bezpiecznie. Jedyne, przed czym przestrzegał, to robienie zdjęć – w bezpośredniej bliskości elektrowni zdjęcia można było robić ze względów bezpieczeństwa, tylko z jednego miejsca

liczbą detali, albo podzielić go na mniejsze fragmenty, ale z większą liczbą detali – wybraliśmy większą liczbę detali". Mimo to przejście na własnych nogach obszaru każdego z takich fragmentów zajmować ma około 20 minut. Oczywiście będziemy mogli przechodzić pomiędzy nimi w trakcie gry – tyle tylko, że na chwilę pojawi się ekran ładowania.

Tym sposobem mamy więc zarówno niemal nieskrępowaną swobodę, jak i ładnie wyglądające, pełne szczegółów mapy przy wymaganiach sprzętowych znacznie mniejszych niż w ostatnim Gothicu. Chyba warto?

I waszą

Choć zgodnie z nową koncepcją tylko gracz będzie w stanie ukończyć grę, motyw rywalizacji z innymi stalkerami nadal istnieje. Handlarz bowiem prowadzi swój prywatny ranking – i możemy się z nimi do woli porównywać. Twórcy nie chwalili się niestety, czy służy on do czegoś jeszcze prócz lechtania ego gracza, a czasu było za mało, by sprawdzić, czy nie będzie on miał znaczenia np. przy niektórych misjach. Jest to jednak o tyle prawdopodobne, że w Zonie działają trzy główne grupy interesów, a także stalkerzy niezależni. Z napotkanymi osobami można rozmawiać, wyciągać od nich informacje, brać dodatkowe misje i wyrabiać sobie reputację. Co ważne, za zachowania zarówno innych postaci, jak i potworów odpo-



W porównaniu do wersji wcześniejszych, obecnie Zona jest miejscem znacznie bardziej niebezpiecznym.



Czarnobyl w Stalkerze

12 kwietnia 2006 roku o godzinie 14:33 na obszarze Zony pojawiło się oślepiające światło. Chmury natychmiast wyparowały, pojawiły się błyskawice, czuć było wstrząsy. Światłość rozszerzyła się następnie, a wyglądało to tak, jakby miała miejsce kolejna, znacznie większa eksplozja niż ta z 1986.

Teren został odcięty od świata przez wojsko. Z pomiarów wykonanych po eksplozji wynikało, że epicentrum miało miejsce kilometr od elektrowni, pojawiły się głosy, że był to rezultat jakichś tajemniczych testów. Przyjęto, że wszyscy znajdujący się w pobliżu ludzie zginęli w ciągu kilku sekund od eksplozji. Podjęte próby dotarcia na miejsce eksplozji kończą się fatalnie dla ludzi i robotów, a wszystkimu winne są dziwne, przeczące prawom fizyki anomalie energetyczne.

Kilka miesięcy po pierwszej eksplozji obszar „skażenia” nagle powiększa się o pięć kilometrów, a w wyniku kolejnego wybuchu ginie duża liczba ludzi i zwierząt, zniszczeniu ulegają też wielkie polacie

lasów. Trzydzieści kilometrów kwadratowych wokół elektrowni zostaje otoczonych przez wojsko, ale wszelkie próby wyjaśnienia, co się stało, ponownie spełzają na niczym. Zona się powiększa, pojawiają się nowe anomalie – miejsca, w których tajemnicze siły zabijają wszystko, co żyje. Członkowie nowych ekspedycji badawczych, którym udało się powrócić, mówią o zmutowanych zwierzętach. Zarówno one, jak i anomalie oraz radioaktywne skażenie terenu wydają się konsekwencją tych tajemniczych wybuchów.

Dwa lata później wydaje się, że siła Zony trochę osłabła i nowe ekspedycje donoszą już kilka kilometrów w jej głąb. Pojawiają się badacze-amatorzy, rabusie i poszukiwacze skarbów, określane ogólnie jako stalkery. Ich głównym celem są dziwne przedmioty zwane artefaktami, które sprzedają temu, kto więcej zapłaci. Jednym z nich jesteś właśnie ty, Graczu. Włóż w świecie mutantów i cudów, w którym ziemia znalazła nowego pana

wiadają nie wszechobecne skrypty (bo te ustalają tylko warunki początkowe), a bardzo rozbudowana sztuczna inteligencja.

Oznacza to, że mimo znacznie większego nacisku położonego na fabułę, poruszać się będziemy w świecie rządzonego przez zaawansowane algorytmy symulujące ekosystem strefy. Jeśli np. w ramach jakiejś misji wybierzemy zajmujących opuszczone zabudowania bandytów okradających stalkerów, po pewnym czasie miejsce to zajmą inni bandyci lub jeszcze ktoś inny. Przyroda nie znosi pustki i w takim miejscu będzie chciała zamieszkać wielu nowych lokatorów, z mutantami włącznie. Było to zresztą bardzo dobrze widać w trakcie specjalnej prezentacji, podczas której najpierw wybito cały oddział stalkerów zajmujących jakieś pseudoruiny, a następnie pokazano – dzięki przyspieszonemu upływowi czasu – jak do miejsca tego ciągną z pobliskich baz i siedlisk zarówno inni stalkerzy, jak i bestie. Doszło nawet do walki, w której tym razem lepsze okazały się akurat bestie. Tak oto wytworzyła się nowa równowaga, tyle że miejscem tym władają już czworonogi. Najważniejszy był w tym jednak fakt, że za wszystko odpowiadało AI, a nie skrypty, a więc wynik walki może być za każdym razem inny.

AI potrafi zresztą znacznie więcej, bo rządzi również poczynaniami stalkerów pomagających nam w naszych misjach (w trakcie wielu z nich będziemy mogli liczyć na pomoc BN-ów walczących z innymi BN-ami) czy

WYPASIONA JAKOŚĆ • ODJECHANE TYTUŁY • MAŁA KASA

NOWA FALA ZABÓJCZYCH TYTUŁÓW JUŻ 16 LISTOPADA! TYLKO 19,99 zł



KOLEKCJA
SKŁADAJĄCA SIĘ
Z PIERWSZYCH
TRZECH CZĘŚCI
KULTOWEJ SERII
HEROES OF MIGHT
AND MAGIC, KTÓRA
CIESZY SIĘ W POLSCE
NIEWIARYGODNĄ
POPULARNOŚCIĄ

SAGA HEROES OF MIGHT AND MAGIC I-III



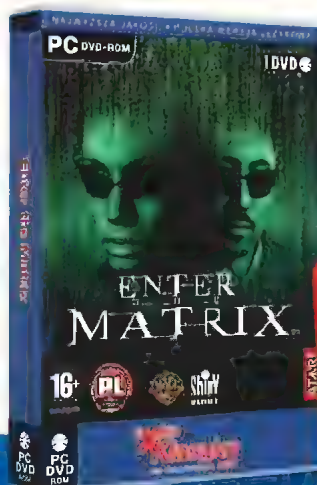
ZESTAW
LEGENDARNYCH
GIER RPG: FALLOUT
I FALLOUT 2 ORAZ
STRATEGII FALLOUT
TACTICS, OSADZONYCH
W POSTNUKLEARNYM
ŚWIECIE

SAGA FALLOUT



TRZECIA CZĘŚĆ
DOSKONAŁEJ SERII
RPG, THE ELDER
SCROLLS, WYDANA
WRAZ Z
OFICJALNYMI
DODATKAMI TRIBUNAL
I BLOODMOON

THE ELDER SCROLLS III:
MORROWIND ZŁOTA EDYCJA



WCIEL SIĘ W NIOBE
LUB GHOSTA I WEJDŹ
DO MATRIXA. ENTER
THE MATRIX TO
DYNAMICZNA,
FILMOWA GRA AKCJI
Z NIESAMOWITYMI
SCENAMI WALK

ENTER THE MATRIX

KUPUJ GRY I ZDOBYWAJ NAGRODY OD PARTNERÓW SERII:

AMD **ATI** BenQ onet.pl skype DEcube KINGMAX



W SERII eXtra Klasyka neXt ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ:

Alien in the Dark: Koszmar Powraca ■ Colin McRae Rally 04 ■ Delta Force Helikopter w Ogniu + Team Sabre ■ Empire Earth Złota Edycja
Full Spectrum Warrior ■ Gothic ■ Gothic II ■ Heroes of Might and Magic IV Złota Edycja ■ I.G.I-2: Covert Strike
Immortal Cities: Children of the Nile ■ Kroniki Riddicka: Ucieczka z Butcher Bay ■ Neverwinter Nights ■ Sąsiedzi z Piekła Rodem 1+2
Silent Storm + Sentinels ■ Soldiers: Ludzie Honoru ■ SpellForce Złota Edycja ■ Świątynia Pierwotnego Zła ■ The Punisher
The Settlers IV Złota Edycja ■ ToCA Race Driver 2 ■ Tony Hawk's Pro Skater 4 ■ Tribes: Zemsta ■ Warhammer 40,000: Dawn of War
Worms 3D ■ Worms Forts: Oblężenie ■ Zeus: Pan Olimpu Złota Edycja

eXtra Klasyka
Gier Komputerowych neXt

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja

Wszystkie gry i dodatki są gwarantowane przez CD Projekt.



Wirtualne Pieniądze

Dozwolone jest używanie wirtualnych pieniędzy do zakupu gier i dodatków.



Użytki (używane gry)

Użytki to gry i dodatki, które zostały już używane przez poprzedniego właściciela.

© 2006 eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone. AMD, logo AMD, Strazak, ich kombinacje są znakami towarowymi Advanced Micro Devices, Inc. Logo BenQ, Onet, SKYPE, GeForce, CD Projekt, Gram.pl i wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

wykonujących własne. W końcu tworzono ją na potrzeby całkowicie otwartego świata – obecnie zaś wykluczono jedynie możliwość, by inni mogli za nas ukończyć grę. Cała reszta została – i super!

Życie zaczyna się po 40

Bardzo przyjemnie zapowiada się również system broni – i ogólnie dostępny dla gracza ekwipunek. Bo choć typów uzbrojenia będzie „tylko” 40, w tym 9 rodzajów pistoletów, dochodzą do tego jeszcze przeróżne dodatki, takie jak tłumiki, celowniki czy podczepiane granatniki. Do tego do wyboru mamy jeszcze różne typy amunicji oraz ekwipunek dodatkowy. Przykłady? Proszę bardzo: latarki, liczniki Geigera, noktowizory czy detektory anomalii.

Na starcie jednak mamy przy sobie tylko nóż, a to długiego życia w Zonie nie wróży. Na szczęście w kieszeniach mamy także nakrętki, które nasze szanse znacząco zwiększają. Nie, wcale nie upadłem na głowę – zanim dorobimy się porządnego detektora anomalii, to właśnie za ich pomocą będziemy wyciągać artefakty. A konkretnie: rzucając nakrętkami będziemy w stanie dość dokładnie określić przestrzenny rozkład anomalii, a tym samym znaleźć bezpieczne przejście. (Tak samo było w książce – przypomnam: „Piknik na skraju drogi” Strugackich był niewątpliwą inspiracją gry.) OK, przyznam szczerze, że nieskończony ich zapas trochę iluzję rzeczywistości psu, ale z drugiej strony – to przecież niemal to samo, co rzucanie



**Bardzo smakowite
połączenie RPG-a
z FPS-em.**



Czarnobyl 20 lat temu

Na 25 kwietnia 1986 roku w 4 bloku elektrowni jądrowej w Czarnobylu zaplanowano test związany z bezpieczeństwem, który zgodnie z normami powinien zostać przeprowadzony dwa lata wcześniej, jeszcze przed oddaniem bloku do użytku. Ale chodziło przecież o prestiż partii, więc oficjalnie problemu nie było (choć, co ciekawe, KGB już wiele lat wcześniej informowało o dużych nieprawidłowościach wykrytych na budowie). Test jako potencjalnie niebezpieczny powinien zostać przeprowadzony w dzień, ale, ze względu na zapotrze-

bowanie pobliskiego Kijowa na energię elektryczną, przesunięto go na noc. Niestety, na nocnej zmianie pracowali mniej doświadczeni inżynierowie. Obsługa elektrowni nie dysponowała zresztą pełnymi danymi o zastosowanym w niej reaktorze – ale w końcu, *był jak bezpieczny, że mógłby zostać postawiony w centrum Moskwy* – to słowa jednego z jego projektantów...

W efekcie narozelenia się na siebie błędów konstrukcyjnych i tych popełnionych przez obsługę utraciono kontrolę nad

reaktorem, w wyniku czego 26 kwietnia o godzinie 01:23 doszło do eksplozji. A właściwie dwóch: najpierw para wodna wytworzona w reaktorze rozsadziła obudowę, a później (jak się podejrzewa) wybuchła mieszanina wodoru i tlenu, na które rozbite zostały części reaktora. Dzięki dostępowi powietrza do rdzenia reaktora zapalił się znajdujący wewnątrz niego grafit.

Pożar gaszono przez dziewięć dni, zrzucając z helikopterów kilka tysięcy ton piachu, boru, dolomitu, gliny i łobowiu. To właśnie przez te 9 dni do

atmosfery przedostała się większość promieniotwórczych pyłów. Potem zostało już „tylko” (musiano między innymi wykopać ponad słumetrowy tunel w podmokłym terenie...) wypompować wodę znajdującą się pod reaktorem i wlać tam beton, który miał zapobiec przedostaniu się radioaktywnych pierwiastków do gleby i wód gruntowych. To zadanie udało się ukończyć i ostatecznie reaktor, po przepaleniu podstawy, spoczął w podziemiach tego, co zostało z bloku 4.

Po wybuchu wyznaczono 30-kilometrową strefę wokół elektrowni, ewakuowano wszystkich mieszkańców pobliskiego miasta Prypjat (Prypeć?) i okolicznych wiosek – ich mieszkańcy mogli ze sobą zabrać tylko rzeczy osobiste, po resztę, w tym zwierzęta, mieli wrócić po 3 dniach. Nie wrócili do dnia dzisiejszego, a władanie w Zonie przejęła dzika przyroda, z wilkami włącznie.

Bezpośrednich ofiar katastrofy było względnie niewiele – zmarło tylko 31 osób, nie ma natomiast pewnych danych odnośnie zgonów odległych w czasie: w zależności od źródeł podawane są liczby w przedziale od 0 (ba, wśród ratowników i likwidatorów – a byli ich setki tysięcy! – obserwuje się wręcz wydłużenie długości życia...) do 500 tysięcy. Nie pojawiły się mutacje wśród zwierząt żyjących w Zonie, u ludzi notuje się jedy-

nie większe zachorowania na tarczycę wśród dzieci – na terenach dzisiejszej Rosji, Ukrainy i Białorusi sześć lat temu było około 1800 takich przypadków.

W chwili obecnej można wręcz twierdzić (na podstawie raportów m.in. Komitetu Naukowego ONZ ds. Skutków Promieniowania Atomowego), że Czarnobyl był w istocie przede wszystkim katastrofą psychologiczną (ponad 100 tysięcy przesiedlonych osób, choć teren skażony w stopniu zagrażającym zdrowiu ma powierzchnię zaledwie 0,5 km² przy wielkości Zony 2,5 tysiąca km²...).

Bardziej dociekliwym polecam Wikipedię (http://pl.wikipedia.org/wiki/Katastrofa_w_Czarnobylu) i zrajdujące się tam odnośniki do źródeł.



STALKER
TEMAT NUMERU

B

Szuka
w sklepach już
w grudniu!

Przeżyj niezwykłą historię jako Eragon u boku swojego potężnego smoka Saphiry. Weź udział w epickich walkach toczonych przeciwko siłom złego króla. Tylko Ty możesz spełnić słowa starej przepowiedni o Smoczych Jeźdźcach i uratować Alagaesii przed pograżeniem się we wszechogarniającym mroku!

eragon

Wypełnij swoje przeznaczenie i zostań Smoczym Jeźdźcą!

SIERRA

gram.pl

PROJEKT



Podążaj śladem dołży zjawami...
walki smoka. Smak brutalnej potyczki...
dzięki potężnej magii oraz okrutnym czynom.



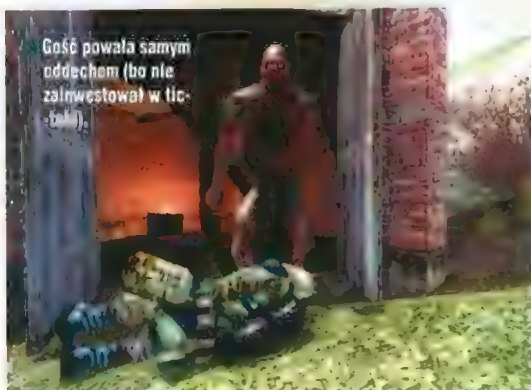
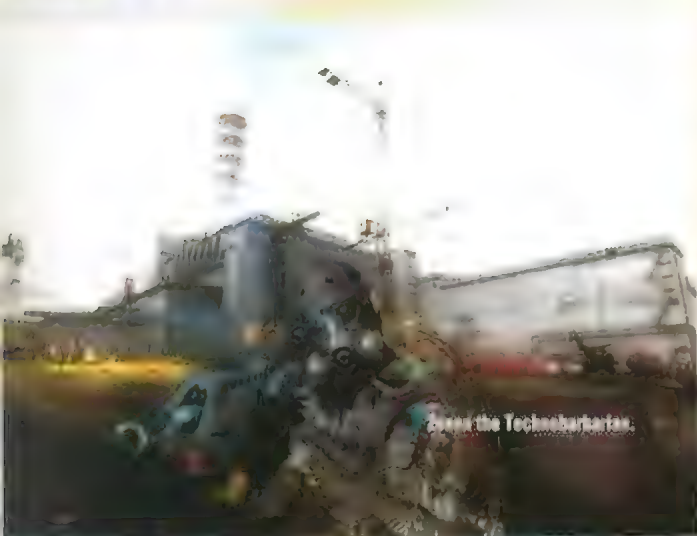
Podążaj śladem dołży zjawami...
walki smoka. Smak brutalnej potyczki...
dzięki potężnej magii oraz okrutnym czynom.

kamieni – to zaś byłoby już całkiem naturalne, prawda? Ale same nakrętki nie wystarczą, dlatego też poza detektorami będziemy musieli również zadbać o odpowiednią odzież ochronną, zabezpieczającą nas przed radiacją tudzież innymi niekorzystnymi warunkami zewnętrznymi. Niezbędne będą również odpowiednie zapasy mieszaniny zawierającej poniżej 60% wody, jako że pozostałe 40% zawartości płynu ma działanie odkazające, wypłukuje także z organizmu promieniotwórcze świnstwa (w końcu najprostsze sposoby są ponoć najlepsze – a ten jest bardzo prosty i na tamtejszym obszarze bardzo popularny, zresztą nie tylko jako sposób radzenia sobie z radiacją). Nazwy płynu nie wymienię – ale jeśli uważaliście na chemii, C2H5OH wam wystarczy.

Widok zza maski

Na szczęście sami twórcy za wiele tego specyfiku nie pochtaniali, dzięki czemu wpadli na bardzo dobry pomysł, by wydzielić osobny zespół mający zadbać o uaktualnienie engine'u graficznego. Przez ostatni rok jego członkowie pracowali nad nowym silnikiem działającym już w pełnym DirectX 9. Dostępny będzie oczywiście także starszy, bardziej ograniczony engine generujący obraz w oparciu o poprzednią wersję DirectX, który zapewni kompatybilność ze starszym lub słabszym sprzętem. Oczywiście kosztem części efektów, bo to dzięki nowemu silnikowi w Stalkerze pojawiły się takie wodotryski jak HDR czy w pełni dynamiczne oświetlenie. I to

Fabula jest jedną z najważniejszych części składowych tej gry.



Wielu stalkerów naraz

Dokładniej (o 32, bo tylu graczy będzie mogło grać wspólnie po sieci). Dostępnych będzie 14 specjalnie przygotowanych map, 3 tryby gry (deathmatch zwykły i drużynowy oraz Artefact Hunt, czyli nieco bardziej rozbudowany odpowiednik CTF) oraz narzędzia do tworzenia nowych map, broni, modeli i zmiany parametrów świata (choć póki co nie jest niestety pewne, czy zostaną dostarczone razem z grą w momencie premiery, czy też będzie trzeba na nie trochę poczekać). Zgodnie ze słowami twórców, multi jest dla nich równie ważne co single. I dobrze, choć przyznać trzeba, że to, co mogliśmy zobaczyć, zbytnio przełomowe nie było – ale w końcu co nowego można w tej materii wymyślić?



widać – może nie robi to równie wielkiego wrażenia co Crisis, ale już porównanie z Half-Life'em 2 wypada całkiem nieźle, nie ma się więc czego wstydić, zwłaszcza że mapy, pardon – levele, są tu jednak nieco większe.

Warto czekać?

Powiem tak – jeśli Stalker faktycznie ukaże się na początku przyszłego roku, to warto. W końcu jest to bardzo smakowite połączenie RPG-a z FPS-em, z dużym, żyjącym własnym życiem światem, odpowiednio tajemniczą fabułą i ponad 30 godzinami akcji w single'u. Do tego, mimo upływu czasu, całość wygląda (dzięki nowemu silnikowi) bardzo dobrze. Na taki termin wydania szanse są zresztą bardzo duże, w końcu obcowaliśmy w zasadzie z już ukończoną grą, mogliśmy po niej skakać dzięki save'om. (Jeden z nich zabierał gracza wprost do Prypiaci – widok był bardzo podobny do tego, co mogliśmy dzieł wcześniej sami zobaczyć, choć całość była dużo bardziej skompresowana: budynki krótsze, a odległości mniejsze, ale jest to zabieg w grach dość typowy.)

Jedynym widocznym problemem były nie do końca przetłumaczone na angielski teksty – część z nich była jeszcze pisana cyrylicą, ale to akurat problemem zbyt dużym nie jest, grunt, że reszta jest już na swoim miejscu.

Z drugiej jednak strony, jeden z ludzi z GSC na pytanie o datę premiery odpowiedział w nieco mniej oficjalnych warunkach: „Na początku przyszłego roku... ale to samo mówili rok temu...”. Pozostaje zatem trzymać kciuki, by tym razem się nie mylili. [CUA]

Po raz pierwszy najlepsza gra piłkarska w polskiej wersji językowej i super cenie.

KRÓL FUTBOLU!

Teraz po polsku, w nowej wersji i super cenie!

PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER™

„Przez chwilę myślałem, że FIFA dogania PES-a.
Bo zdążyłem już pograć w 07 (...)
Ale bez strachu - król jest teraz jeszcze potężniejszy
niż był dotychczas”

Play

„Żadna inna gra piłkarska nie zapewnia takich emocji”

NeoPlus

„„Seabass” (projektant gry) pokaze wszystkim,
jak się robi najlepszą grę piłkarską”

CD-Action

„Jestem zachwycony tym, że będę kojarzony
z tak świetną serią”

Adriano, Inter Mediolan

Mecze komentują

Mateusz
Borek

Florian
Kotoni

Polecam
najlepszą grę
piłkarską
Marek Zieliński

**ZAMÓW
JUŻ DZIŚ!**

zamów już
dziś na gram.pl
i zdobądź ją
pierwszy!

sklep.gram.pl/pes6

KONAMI gram.pl LOGO metro sport Rexy PlayStation 2 PC DVD 129.00 PL 3+

Pro Evolution Soccer 6™ © 2006 KONAMI. „KONAMI” to zarejestrowany znak towarowy KONAMI CORPORATION. „Pro Evolution Soccer” to znak towarowy KONAMI CORPORATION. Library programmes © 1997-2006 Sony Computer Entertainment Inc. z wyjątkową licencją od Sony Computer Entertainment Europe. Pro Evolution Soccer 6™ korzysta z „DNAS” (Dynamic Network Authentication System), system autoryzacji stworzony przez Sony Computer Entertainment Inc. Wydawca: Konami Digital Entertainment GmbH. Produkcja: Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt
zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Więcej
informacji znajdziesz na stronie www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja

Bezpieczeństwo transakcji i wypłat
darmie, bez żadnych prowizji



Wirtualne Pieniądze

Za pomocą tej gry możesz
kolejne zdobywać i wygrać



Użytki (używane gry)

Gdy przelansz grę, możesz
al przesłać nam nową grę

WIELKI POWRÓT DO ŚWIATA ZAPOMNIANYCH KRAIN!



W polskiej wersji językowej słynna gwiazdorska obsada serii Baldur's Gate i Icewind Dale!

Piotr Fronczewski ♦ Krzysztof Kowalewski
Marian Opania ♦ Henryk Talar ♦ Wiktor Zborowski



Walc z potworami i rozwiązywanie potężnych zagadek i niezwykłych broni z innych kulturowego systemu Dungeons & Dragons 3.5.



Stwórz własne niesamowite przygody z pomocą dedykowanego edytora. Graj w Internetcie z innymi Neverwinter Nights z całego świata!



Wymsz w podróż przez targane wojną Wybrzeże Mieczy i zdecyduj o tym, jak zakończy się odwieczny konflikt między miastami Neverwinter i Łuskan.

JEDNA Z NAJSŁYNNIEJSZYCH GIER RPG WSZECH CZASÓW W NOWEJ ODSŁONIE!

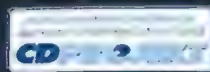
OBSIDIAN
ENTERTAINMENT

DEVELOPER BY
BiOWARE
CORP

D&D
Dungeons & Dragons



gram.pl
Z. Grawert



Neverwinter Nights 2, Forgotten Realms, Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast and related logos are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions and are used with permission. Hasbro and its logo are registered in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. The rating icons are trademarks of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

PREMIERA
JUŻ 7 GRUDNIA!

Specjalnie dla polskich fanów
Neverwinter Nights rewelacyjne
wydanie gry, w którego skład wchodzi:

- ✦ Polska wersja gry Neverwinter Nights 2 na DVD
- ✦ Płyta CD ze wspaniałą muzyką z gry
- 📖 Drukowany w kolorze mini poradnik do gry
- 📖 Drukowana w kolorze obszerna instrukcja
- 🗺️ Mapa świata gry

Wszystko to w doskonałej jakości,
efektownym opakowaniu!

Jeśli grając w gry RPG stajesz po stronie Dobra, zdecyduj się na Edycję Białą, czyli „Praworządną Dobrą”. Narodzi się jeśli bliższe ci są siły Zła, wybierz Edycję Czarną, czyli „Chaotyczną Złą”.

Więcej informacji na stronie

<http://sklep.gram.pl/NWN2>

Ekonomiczna.....1	RTS/strategia....2
FPS.....2	Samochodówka..1
Polonizacja.....5	TPP/akcja.....3
RPG.....3	

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 17 GIER

Hej!
Trzynastkowy GW to 17
gier, dużo hitów, mało kiepskich ocen... ale też kilka
gier jednak wypadło poniżej
oczekiwań. Tym niemniej
takiego zestawu tytułów
chciałoby się co miesiąc...



Autor: Błażej Wiśniewski

"Zagrałbym se w jakąś fajną gierkę!" Romantyczna ballada przepełniona tęsknotą i ciekawą liryką.

Battlefield 2 142

❖ **Od elda:** Rozczarowanie. Spodziewałem się może nie takiego przełomu jak pomiędzy BF 1942 i BF 2, ale jednak czegoś więcej. A dostałem tylko mod do BF 2. Jeśli liczyliście na jakieś niesamowite doznania i futurystyczne bronie, to nie jest właściwy adres. Czekamy na Quake Wars.

❖ **CormaC:** Ja nie odpalę choćby „w podzięce” za te reklamy ściągane do gry z netu. Płacić 140 zeta (cena dystrybutora) i oglądać potem reklamy! Takiego wala!

❖ **Qn'ik:** Nie mam nic do powiedzenia o Battlefield-dzie, za to tytułem wstępu: wszystko, co o mnie piszą w tym gamewalkerze, to nieprawda! (Musiałem wyjechać na delegację dwa dni przed zamknięciem numeru, więc jak znam moich kochanych kolegów redakcyjnych, obsmarują mnie tu zdrowo. Poza tym jestem głupi.)

❖ **Smuggler:** Qn'ik to świetny kolega, znakomity

redaktor, przystojny facet i inteligenta bestia.

❖ **eld:** No, z tym przystojnym to trochę przesadziliś. Moim zdaniem, jest superprzystojny i bardzo, bardzo sexy.

❖ **Czarny Iwan:** Powinniście pojechać na wycieczkę do Brokeback Mountain, żeby się lepiej poznać.

❖ **Smuggler:** ...Znowu?

❖ **CormaC:** A ty, Iwanie, „ostro trenowałeś swojego młodego Patrona” (patrz recenzja GVVN) u nas czy w Brokeback?

❖ **Mac Abra:** Cóż, troszkę szkoda, ale widzę, że to taki miesiąc/rok, w którym świetne serie mają słabsze edycje (bo i SpC, i NFS, i teraz to jeszcze). Miejmy nadzieję, że w 2007 odzyskają formę.

❖ **Allor:** Taaa, wprowadzają nowe hasło 'It's in the game... you already bought 2 years ago'.

❖ **gem:** Patrz na to z jasnej strony – przeżyjemy ich wszystkich.



Gatunek: FPS
Podobne do: Battlefield 2
Wymagania: Win XP, procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7
Demo: 12/06
Strona w CDA: 108

F.E.A.R. Extraction Point

Gatunek: FPS
Podobne do: F.E.A.R.
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7
Demo: na razie w Sieci
Strona w CDA: 062

❖ **Od Siekiery:** Dodatek teoretycznie dobry, bo dostarcza tego samego, co podstawka. Tu jest jednak ples pogrzebany, no bo ile można tazić po

podobnych do siebie miejscówkach? W Extraction Point nie znalazło się niestety nie ponad to, co widzieliśmy już rok temu. Gra się wciąż dobrze, ale jest to produkt przeznaczony raczej tylko dla wiernych fanów.

❖ **Mac Abra:** No cóż, czego oczekiwać od dodatku jak nie „tego samego tylko więcej i trudniej” (wiem, że to niegrammatyczne, ale dobrze oddaje sens takich zestawów). Co mi tam, zaliczę sobie, jak znajdę czas.

❖ **Qn'ik:** Można oczekiwać więcej „więcej” niż to jest w Extraction Point. Dużo więcej.

❖ **Hut:** A ja oczekiwałem... mniej więcej... właśnie tego.

❖ **Allor:** I dostałem, mniej więcej, właśnie mniej...

❖ **gem:** Kolejna extra pointa...

❖ **Smuggler:** Aż fear się bać.

❖ **eld:** A ja mimo choroby jadę sobie na Dismember, Entombed, Grave oraz Unleashed. I oczekuję najlepszego koncertu ever. Amen.

❖ **alkohochlik:** ...I sami powiedzcie, czy eld nie jest gupi? :P

❖ **Czarny Iwan:** A rzeczywiście, wydajesz się bardziej zielony niż zwykle, nie jedź tyle groszków!

❖ **Smuggler:** Eld, jako fan metalu, je tylko szpinak (zielony!), bo on zawiera dużo żelaza.

Company of Heroes: Kompania Braci

❖ **Od elda:** Bardzo fajna wersja kolekcjonerska i poprawne, kinowe spolszczenie. Czego można więcej wymagać? No dobra... następnym razem chciałbym dostać MP40. :)

❖ **Qn'ik:** ...albo chociaż jedną kulę?

❖ **Smuggler:** Allen – do wyboru – kulę między łopatkami albo łopatką między kłębami.

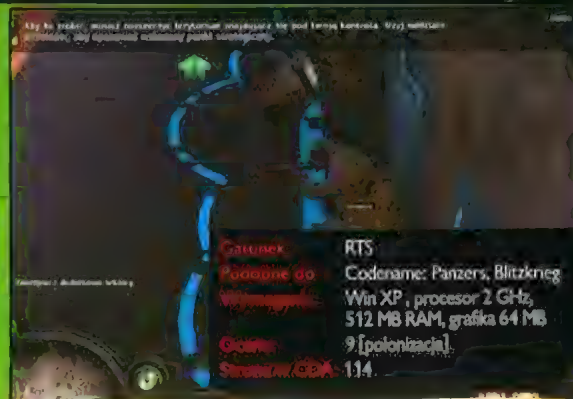
❖ **eld:** Nie wiem, czy czytaliście, ale ten seryjny zabójca kłozardów jest fanem Jerzego Dudka i Prezydenta Kaczyńskiego. Daje to do myślenia, prawda???

❖ **Allor:** No co – czyni, nie słowa, prawda?

❖ **Mac Abra:** Gra jest świetna, spolszczenie jej nie psuje, a skrzynka amunicyjna z wersji kolekcjonerskiej idealnie mi pasuje jako pojemnik na różne kłamoty. A jak sobie przypominę minę pani z banku, gdy podszedłem do okienka, trzymając ją w ręku (tak wyszło akurat...), to mi się jeszcze chce śmiać. :D

❖ **Czarny Iwan:** A ja w tej skrzynce chyba zasadzę kwiatki, na razie nie mam innego pomysłu. Oj, jakbym dostał następnym razem MP40, na sąsiadów padłby błąd strach!

❖ **gem:** Idąc tym tropem, z Kompanią braci VIII otrzymamy haubicę do samodzielnego montażu. Nie to, bym nie chciał...



Gatunek: RTS
Podobne do: Codename: Panzers, Blitzkrieg
Wymagania: Win XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 9 [polonizacja]
Strona w CDA: 114

Dobra Huta, czyli....



Trzynasty to wyjątkowy w każdym roku numer CD-Action, więc i to wydanie Dobrej Huty będzie nieco inne. Zwykle jest tak, że kiedy pracujemy nad kolejnymi numerami, nie ma czasu, by czytać Actiona od deski do deski – każdy ma swoją działkę, a uwagami na temat co głośniejszych gier wymieniamy się po prostu rozmawiając o nich, nie ma więc potrzeby, by czytać ich recenzje. Ostatnio jednak znalazłem chwilę, by spojrzeć na CDA jako czytelnik z zewnątrz.

I co? I to naprawdę świetny magazyn – począwszy od zapłatanych słowotoków Allora, po wymądrzanie się Geminiego czy niżej (czy też wyżej) podpisanego aż po zabawne recenzje EGM-a czy Czarnego Iwana. Gdyby nie to, że co miesiąc dostaję jeden numer od uberbossa, na pewno co miesiąc kupowałbym nowego, gorącego „eksyzyna”. Respect, ziomale (to do naszej ekipy)!

Eragon

❖ **Od Slektery:** Żaden flicior, ale relaksująca, chodzona młódka na kilka godzin jak najbardziej. Dość podobne do wcześniejszych dokonań Stormfront Studios, więc jeśli tamte komuś do gustu nie przypadły i za to nie powinien się zabierać.

❖ **Qn'lk:** Gra jak gra, ale może by tak napisać jakąś powieść? Dzisiaj ma szansę tak 15-latek, jak i bezrobotna była pracownica Amnesty International. :)

❖ **Mac Abra:** Śmieję się, śmieję – nawet nie wiesz, jak k*** ciężki to kawał roboty. A gra jak gra – nie powala, ale na tle wielu bzdziwnych adaptacji filmów wyróżnia się in plus.

❖ **Hut:** Chyba eks-pracownica? Jak pracownica może być bezrobotna?

❖ **eld:** Albo seks-pracownica? (Już widzę te gromy z prawa i lewa, ale dziś postanowilem zniżyć się do redakcyjnego, seksistowskiego poziomu. Muszę odbić sobie ostatni GW.)

❖ **eld:** Cóż, Tristanie... rozumiem, że każdy wie ode mnie lepiej, ale to moje życie.

❖ **Smuggler:** Era powinna dodawać tę grę/książkę w ramach promocji – ERAgon za 1 zł miesięcznie, brzmi nieźle...

❖ **Czarny Iwan:** Za bardzo się kojarzy ze „zgon”, to by nie przeszło. :)



Gatunek: TPP/akcja
Podobne do: Demon Stone, LotR The Two Towers
Wymagania: Win 2K/XP procesor 1,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7+
Strona w CDA: 084

Gothic 3 PL

❖ **Od CormaCa:** Bardzo dobre tłumaczenie i bardzo dobre wydanie (edycja kolekcjonerska – fantastyczna!). Dodatkowo polska wersja jest upatchowana, więc nie występuje w niej większość baboli z wersji zachodniej. Ogólnie – dobra robota.

❖ **Smuggler:** Cóż, gierka póki co łąduje na półeczce i czeka na upgrade kompa. A przyznać trzeba, że wygląda (tam) bardzo ładnie i kusie...

❖ **eld:** A ja swój egzemplarz przeznaczę na gifta. Może zarobię punkcik za dobre serduszko? :)

❖ **CormaC:** Potem będziesz z leżką w oku wspominał ten pierwszy punkcik. :)

❖ **Qn'lk:** Widziałem i słyszałem tylko kawałek, ale głosy nawet mnie nie drażniły.

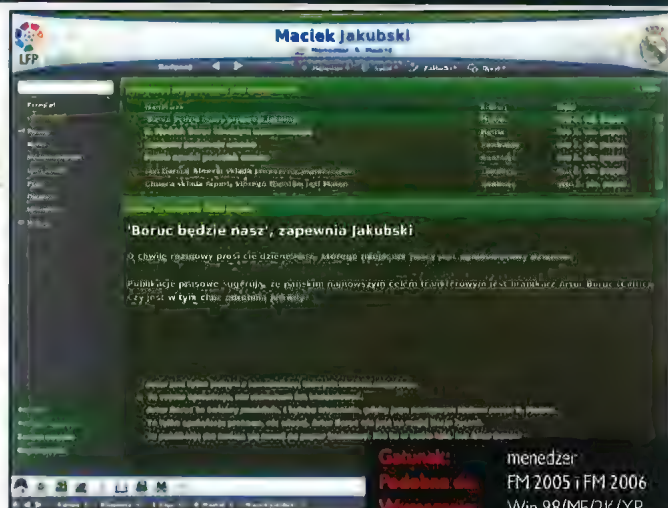
❖ **Czarny Iwan:** Edycja kolekcjonerska jest naprawdę potężna, tak wydawano kiedyś zebrane dzieła Lenina. Gra też rządzi jak dla mnie.

❖ **gem:** Niestety, wciąż sporo w niej błędów. Podobają mi się zwłaszcza śliski bohater i awaryjne zejście pod mapę. Z drugiej strony, miło było znów usłyszeć starego dobrego Uthera Lightbringera... :)



Gatunek: cRPG
Podobne do: no nie wiem... do telewizora może? :)
Wymagania: Win2K/XP procesor 2 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB (shadery!)
Ocena: 8+ [polonizacja]
Strona w CDA: 112

Football Manager 2007 PL



❖ **Od elda:** Parę literówek i język czeski, gdy nie włożymy do paszczy napędu cedecka. Poza tym bardzo dobra, bezbłędna lokalizacja. I całkiem fajny poradnik w pre-zencie.

❖ **Smuggler:** Dla mnie te gry czy po angielsku, czy po polsku to i tak chińszczyzna. :)

❖ **eld:** Gadasz jak polski trener. Czy i po chińsku.

❖ **Smuggler:** Buuu! (Po chińsku „nie!”)

❖ **Czarny Iwan:** Jeśli umiesz i lubisz się posługiwać pałeczkami, to gra dla ciebie, hehe.

❖ **Allor:** Inaczej będziesz się tylko bez sensu tymi pałeczkami pałował...

❖ **gem:** Dla ciebie, Czarny Iwanie, lepszy byłby Patron Manager: :P

❖ **CormaC:** Ech, Iwan i cała szkolka młodych patronów... :)

Gatunek: menedżer
Podobne do: FM 2005 i FM 2006
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 1 GHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 9 [polonizacja]
Strona w CDA: 114

Dialog miesiąca

Trwa dyskusja na tematy rozmaite. Baaaaardzo rozmaite, m.in. dziwacznych, ale mających sens zwyczajów, jak np. plucie przez rurkę do maski, by nie zaparowywała pod wodą. (to działa! Naprawdę!)

Czarny Iwan: ...A ja czytałem, że hiszpańscy rolnicy sikali sobie na ręce, bo to dobrze im robiło na spękanej skórze.

Mac Abra (pojawiający się deus ex machina): ...Ktoś ma tu może spękane usta? Czy też jednak wolicie dostarczyć te #510 teksty na czas?

Ekipa: Różne odgłosy wyrażające skrajną odrazę... czym rozlega się pilne stukanie w klawisz...

Sluchajcie – zaniepokoił się Czarny Iwan. – Napisałem w recenzji takie zdanie... „Pokryty miękką gumą drążek cybarga”. Czy to nie brzmiał czasem NIECO perwersyjnie!

RETRO-ACTION

CDA 03/99



132 strony, 2 CD (na jednym pełna wersja FX Fighter Turbo), cena 14,99 zł i nakład równo 100 000. W Zapowiedziach tylko 8 gier, ale wśród nich hity, takie jak Diablo 2, Quake 3 czy Dungeon Keeper 2. Rozwaliła mnie liczba recenzji – aż 32!!! (Choć sporo gier dostało oceny w granicach 4-6)... Popatrzmy jednak na hity – Apache/Havoc (9/10), znak jakości), StarCraft: Brood War (8/10), SimCity 3000 (8/10), Close Combat 3 (8/10), Return to Krondor (9/10), Sid Meier's Alpha Centauri (9/10), znaczek jakości), Worms Armageddon (7/10)... No i gra o dość fascynującym tytule Wargasm (choć jej ocena – 7/10 – świadczyła, że recenzent miał przy graniu może war, ale reszty już raczej nie). 9/10 dostała też Quest for Glory 5 (miks przygodówki i RPG, powiedzmy – odległy przodek Fable) oraz fajna arcadowa ścigalka Dethkarz (tu nawet znak jakości doszedł). Sporo w dziale Świnka (MDK, Interstate '76, Carmageddon, Mechwarrior 2 Mercenaries, Lemmings Pak).

Ale, ale... zapomnieliśmy o newsach. Zobaczmy, co wtedy było sensacją dnia! Zapowiadana jest gra Rune na engine'ie Unreal'a, a także horror Nocturne i kolejna edycja Flight Unlimited (w owym czasie jeden z najlepszych symulatorów). Firma 3Dfx tworzy nowy akcelerator grafiki o nazwie Rampage. Pojawiły się pierwsze pogłoski o komputerowo animowanym filmie na motywach Final Fantasy. Najpopularniejsze gry w USA w tym czasie to StarCraft, Deer Hunter (symulator polowania), Myst i Titanic: Adventure out of Time (kto dziś to w ogóle pamięta?). Zespół, który tworzył TR 3, został nagły i bez podania powodów przesunięty do pracy nad inną grą (powstającej kolejnej grze to nie pomogło). Microsoft zapowiedział

rychłą premierę Windows 2000, a Intel Celerony taktowane zegarami 366 i 400 MHz. Bioware oświadczył, że pracuje nad sequelem Baldur's Gate'a. Columbia Pictures będzie ekranizowało Doom'a. Metropolis tworzy grę o nazwie Gorky 17. Prey ma coraz większe problemy (a raczej jej twórcy z nią... i sobą) – data premiery jest wielką niewiadomą. Zapowiadany jest Blood 3 i Unreal Tournament. Settlers 3 sprzedało się w ponad milionie egzemplarzy.

W dziale poradnikowym – Myth 2. Dalej Action Net, Na Luzie (w całości poświęcony parodii Star Wars), Scena, Pomocna Dłoń, dwustronicowa reklama Plakatów CDA (starsi pamiętają... 16 superplakatów i kalendarz). W Użytkach około 10 stron programów – głównie edukacyjnych dla dzieciaków. W Sprzecie test drukarek i myszek, zapowiedź Voodoo 3 oraz zachwyty nad najnowszym Pentiumem 3. A, jest jeszcze przenośna nagrywarka CD – za marne 4000 zł... Do tego test skanerów, karty muzycznej SB Live Value. A na koniec Action Redaction i Tipsy.

Warto też wspomnieć o plebiscycie na Grę Roku – tym razem tworzonym głosami czytelników (całych 624...). Zwyciężył Commandos BEL przed Settlersami 3, Unreal'em, StarCraftem i Tomb Raiderem 3. Porażką roku uznano grę Dune 2000. Najdziwniejsze w tym wszystkim jest to, że Commandos BEL, który wygrał plebiscyt, w eliminacjach w kategorii Gra strategiczna/RTS zajął dopiero trzecie miejsce! (Wypierdziły go Settlers 3 i StarCraft.) Ale że do finału wchodziły po 3 gry z każdej kategorii i tam głosowano raz jeszcze... nie, ja tego dziś już nie rozumiem. Nikt tego chyba tak naprawdę nie rozumie. :) Tym bardziej że Unreal zajął jednocześnie 4. miejsce w kategorii „rozczarowanie roku”...

©ormaC

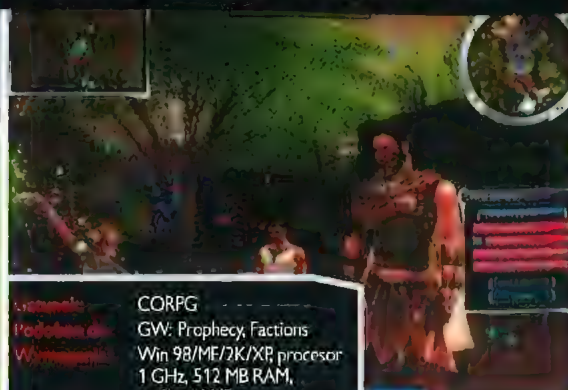
Uwaga! Dziecko z matką!

Z pewnością każdy zetknął się kiedyś w autobusie ze zjawiskiem Kobiet z Dzieckiem. Wrzeszczący bachor potrafiłby obudzić instynkt sadyistycznego mordercy nawet we Franciszku z Asyżu. Jeżeli dziecko beczy i za nic nie daje się uspokoić – jestem w stanie to zrozumieć, bo dogadać się z nim przecież nie idzie (jak wiadomo, młode dziecko jest obecnie coraz gorsza, a kiedyś to były czasy...). Gorzej, jeżeli dziecko drze mordę z radości. Trafiają się mianowicie takie mamusie, którym wydaje się, że cały świat orbituje wokół ich ślicznego, pociesznego berbecia, a jeśli ten się cieszy tak, że uszy krwawią, jest to powód do radości dla wszystkich dookoła. Najgorzej jest wtedy, gdy szczęśliwa mamusia zaczyna się do rozbawionego dziecka szczerzyć, gilgać go i gaworzyć do niego. Nie obchodzą ją inni.

Nie jest w stanie zauważyć, że starszy pan obok właśnie e ogłuchi i rozgląda się dookoła zdziwiony, że wszystko nagle ucichło. Nie w dzi, że ktoś ładuje pistolet, a jeszcze ktoś inny szuka desperacko czegoś ciężkiego. Prawdziwe pandemonium jednak rozpętuje się wtedy, gdy młoda mamusia jest w towarzystwie swoich psiapsiótek – wspólnie potrafią nakręcić rozochoconego Jasia (patrzcie, jak się ślicznie popłut) albo Karolinkę (ale krzyczy, hih hi, hahaha) do tego stopnia, że cały autobus jest prze-konany, iż w wózekku leżą co najmniej trojaczki, a matka nazywa się Rosemary (*). Zeby nie było wątpliwości – ja bardzo lubię dzieci. To mamusie mnie czasem przerażają.

(* *) Jeśli nie wiesz, o co chodzi, to znaczy, że nie oglądałeś filmu „Dziecko Rosemary”.

Guild Wars Nightfall



Utworzone: CORPG
Podobne do: GW: Prophecy, Factions
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 9
Strona w GDA: 102

Od Czarnego Iwana: Znacznie większe i poważniejsze zmiany niż w Factions

sprawiają, że Guild Wars znowu odzyskało rumieńce. Do tego całkiem udane dwie nowe profesje. Popatrzcie, jak Derwisz wymachuje kosą, pięknie.

Qn'ik: Niebrzydkie to, ale pożera czas. Co innego, gdyby miało ograniczenie do 10 godzin. .)

Allor: Chyba dziennie... cóż, WoW na razie odłożyłem (ktoś ten 13 numer robić w końcu musi), za GW tym bardziej się nie wezmę...

eld: BC od 3 tygodni nietknięte. WoW raz na tydzień... chory jestem.

Smuggler: Znacze moje podejsze do WSZELAKICH MMORPG-ów. Więc nie będę się powtarzał. W dzikim skrócie: to nie dla mnie.

CormaC: Znamy. Powtórzyłeś się. :)

gem: My tu gadu-gadu, a tam Czarny Iwan trenuje swojego patrona.

Mac Abra: ...A to świni! I nawet się plecami nie odwrócił!

Jaws Unleashed



Gatunek: arcade
Podobne do: niczego...
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB (nie działa na GF4 MX!)
Ocena: 6
Strona w CDA: 074

Od CormaCa: Bardzo nietypowa gra. Po pierwsze – na licencji filmu sprzed 31 lat („Szczęki”), po drugie – sterujemy rekinem. Bardzo przyjemna, krwawa, świetnie odstressowuje, jeśli się ją traktuje jako przerywnik, a nie tytuł na długie zimowe wieczory. Kiepska technicznie, ale odgryźć komuś nogę – bezcenne.

Mac Abra: I tak oto jedno z cichych marzeń CormaCa – w jednym z felietonów pisał, że zawsze chciał być rekinem – stało się prawdą.

eld: Chyba mówił, że chce zostać rekinem finansjery, ale to mu chyba nie grozi?

CormaC: ...powiedział zazdrosny Eld z nadzieją w oczach. :)

Smuggler: Konsolowość konwersji wylaży, skąd się da, ale radość ze szczekania pasczą to kompensuje... w dużym stopniu. Dalbym w sumie 7.

Qn'ik: Miałem kiedyś taki wygasać ekranu, w którym można było obserwować pływającego rekina w 3D. W pełnej wersji można było nim ponoć nawet sterować, ale o jedzeniu ludzi nie wiem. Wreszcie ktoś zapamiętał tę jakże drażniącą lukę.

Czarny Iwan: Lubie rozwałkę, ale po 30 minutach przeżuwania plażowiczów miałem dość. Ani to specjalnie łatwe, ani wyjątkowo grywalne. Chyba tylko wielcy fani filmu się odnajdą w tej grze. Pozostałym zdecydowanie odradzam.

Hut: Pomysł na „dwójkę” – jesteście plażowiczem, który ucieka przed rekinem. Chyba jednak „wczuwka” byłaby większa, co?

CormaC: Nie. :)

Allor: A ciekawe kiedy pojawi się gierka Killer Coconut! – w końcu ponoć więcej ludzi ginie od orzechów kokosowych niż w wyniku ataku rekina...

gem: Których orzechów? Europejskich czy afrykańskich?

Platynowa Kolekcja

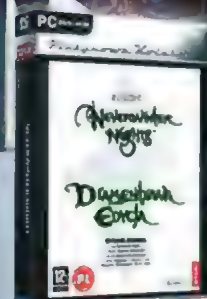
6 DOSKONAŁYCH GIER JUŻ W SPRZEDAŻY!



**NIEZWYKLE REALISTYCZNY
SYMULATOR ELITARNEJ
JEDNOSTKI SWAT.
SWAT 4 ZŁOTA EDYCJA
ZAWIERA GRĘ SWAT 4
ORAZ DODATEK
SYNDYKAT.**



**PRZERAŻAJĄCY FPS
UTRZYMANY W KLIMACIE
RODEM Z AZJATYCKICH
HORRORÓW. OSZALAMIAJĄCA
GRAFIKA I NIEZWYKLE
PRZEJMUJĄCA FABUŁA.
F.E.A.R. TO GRA
TYLKO DLA LUDZI
O MOCNYCH NERWACH.**



**KULTOWA GRA RPG.
DIAMENTOWA EDYCJA TO:
NEVERWINTER NIGHTS,
SHADOWS OF UNDRENTIDE,
HORDES OF THE UNDERDARK
ORAZ KINGMAKER.
OBEJMUJĄCY MOODY
KINGMAKER, SHADOWGUARD
I WITCH'S WAKE.**



**EPICKA STRATEGIA
CZASU RZECZYWISTEGO.
EMPIRE EARTH II ZŁOTA
EDYCJA ZAWIERA GRĘ
EMPIRE EARTH II
ORAZ DODATEK
WŁADZA ABSOLUTNA.**



**AGE OF EMPIRES III
TO JEDNA
Z NAJPOPULARNIEJSZYCH
GIER STRATEGICZNYCH RTS,
W KTÓREJ STANIEZ DO WALKI
O WPLYW W ZAMORSKICH
KOLONIACH. STRATEGIA
NA NAJWYŻSZYM POZIOMIE.**



**DOSKONAŁE POŁĄCZENIE
GRY AKCJI ORAZ RPG.
UNIKALNA SAGA GOTHIC
ZAWIERA GRĘ:
GOTHIC, GOTHIC II
ORAZ POSZERZAJĄCY
FABULĘ DODATEK DO
GOTHIC II - NOC KRUKA.**

**WYBRANE NAJLEPSZE GRY • OBSZERNA INSTRUKCJA • DOŻYWOTNIA GWARANCJA
EKSKLUZYWNE WYDANIE • PROFESJONALNY PORADNIK • DODATKI NA GRAM.PL**



Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja

Uzależniłeś się od gier? Nie martw się, my pomożemy Ci wrócić do rzeczywistości.



Wirtualne Pieniądze

Zarejestruj się i otrzymasz 1000 wirtualnych pieniędzy.



Używki (używane gry)

Gdy już nie chcesz grę, możesz ją oddać nam, a my ją sprzedamy.

Just Cause PL



Gatunek: akcja
Podobne do: Total Overdose, GTA:SA
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 8 [polonizacja]
Strona w CDA: 116

➤ **Od Siekiery:** Generalnie jest OK. Co prawda, przygotowane tłumaczenie jest miejscami nieco zbyt oszczędne, ale z grubsza poprawnie i – co ważniejsze – por-

zbowione byków większego kalibru, do których Cenega miała ostatnio słabość.

➤ **Qn'ik:** Zaułuję, że nie zlokalizowano tytułu. W redakcji z dość dużą lubością odmienialiśmy ten tytuł, artykułując 'loudly & proudly': „Dżast Koza”.

➤ **Hut:** I znowu pojawia się rzekoma słabość Cenegi do błędów w lokalizacji... Biedni ci chłopcy – fakt, mieli okres błędów i wypaczeń, ale nikt nie zauważył, że skończył się on dawno temu.

➤ **Allor:** Taaa, a potem były już tylko „malutkie” wpadki (to „malutkie” to wcale nie przytyk do wielkości patchy, które te błędy poprawiały, wcale nie!).

➤ **eld:** Ten nowy porsze przed pracą to twój, Hut? Ładne ma felgi. :)

➤ **Czarny Iwan:** I jaki ładny napis ma w złości i takich maśluchich brylancikach: HutMaster. :)

➤ **Mac Abra:** Czasem jednak miewają nawroty choroby. Ale nie dziś.

➤ **Smuggler:** Just (cause) do it!

➤ **gem:** Z bykami czy bez – tknąć palcem nie zamierzam.

Marvel: Ultimate Alliance



➤ **Od Huta:** Masz w szafie trykoty Supermana, a pod sufitem pajęczą sieć Spider-Mana? Musisz zagrać w MUA. Co prawda, koniec końców to bardziej naparzancko-nawalanka, ale występują w niej niemal wszyscy liczący się bohaterowie z komiksowego uniwersum Marvela. Łał!

➤ **Mac Abra:** Nigdy tak do końca nie zrozumiałem fascynacji Huta tymi komiksowymi postaciami... Teraz też nie rozumiem do końca, choć akurat sama gra tak jakoś nawet mnie kusi. :)

➤ **Qn'ik:** Też zawsze mnie dziwiło, że Hut czasem zakłada bokserki na spodnie, ale byłem zbyt delikatny, by zapytać, dlaczego.

➤ **eld:** Heh... no wiecie, rozumiecie... ci bohaterowie są tacy emo, trans i hot, że żaden amerykański nastolatek nie może się oprzeć kupowaniu gadżetów z tymi uśmieśnionymi facetami w obcisłych ubrankach.

➤ **Cormac:** Zapomniałeś o „metro”.

➤ **Smuggler:** Nie, tam się mówi 'underground'.

➤ **Czarny Iwan:** Ale przecież na biurku Huta jest tylko tarczący hula Hawajczyk na sprężynce, to żaden superbohater!

➤ **Cormac:** Ale za to ma spódniczkę ten Hawajczyk, i w ogóle to trudno określić, jakiej jest płci.

➤ **eld:** Znaczący jest emo-metro?

➤ **Allor:** Znaczący super-spider-spódniczko-homo-niewiadomo.

➤ **Cormac:** I do tego buja się na sprężynce. Obrzydliście.

➤ **gem:** Ładne te twoje nowe figi, Cormacze. Od Zana-Pola?

➤ **Cormac:** Nie, ze spożywczego – wzięłem cały kilogram w promocji.

➤ **Smuggler:** To ci teraz pestki mocno chrzęszczą w kroku. :)

Qn' cik

...DEMASKATORSKI

Zawsze mnie zastanawiała całkowita niedomyślność naszych kochanych czytelników, którzy głowią się od lat nad tym, kim jest Smuggler, a nie potrafią wyciągnąć jednego bardzo prostego wniosku. Czas wreszcie skończyć tę męczarnię i nieco uchylić rąbka tajemnicy. Moi drodzy, pomyślcie nad kilkoma faktami.

Smuggler jest znanym miłośnikiem Garfielda (nie jedynym w redakcji zresztą). Występuje też w CDA pod inną ksywką. Zastanówcie się więc, jak mógłby się nazwać? Przecież nie „Garfi”!

Te głębokie przemyslenia naszyły mnie, gdy ostatnio leżałem w łóżku z 40-stopniową gorączką, a ze ścian spoglądał na mnie złośliwie uśmiechnięty kocur.

Marek Lenc

Klara: Początek

Wiele razy pytano mnie, w jakich to okolicznościach powstała Klara, chyba już oficjalna maskotka CDA. Każdego pytającego zbywałem tekstami w stylu: „pewnego słonecznego dnia...”, „jak w każdy wtorek...”.

Dlaczego? Historia powstania Klary to opowieść o determinacji, odwadze i poświęceniu. To także nudne story o anielskiej cierpliwości. :) Chcecie, to posłuchajcie...

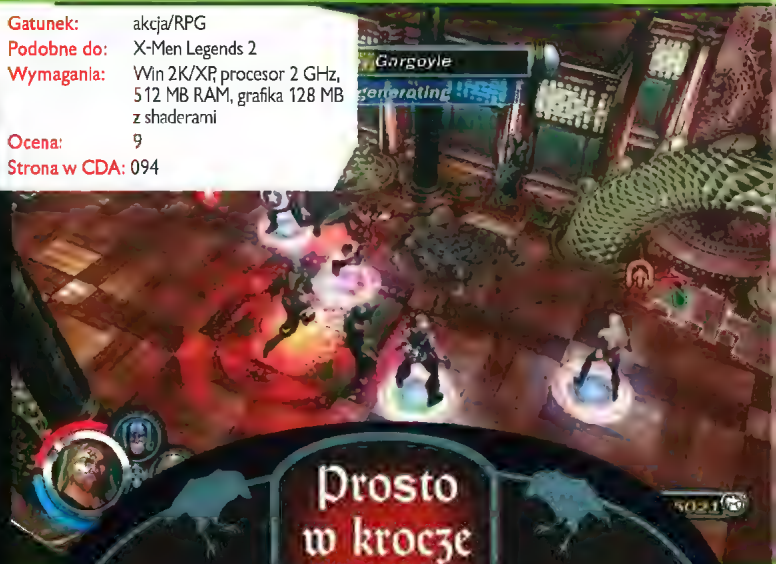


Wszystko zaczęło się 6 lat temu, na początku 2000 roku. Powstają wtedy pierwsze robocze odcinki, komiksów z luźnymi nawiązaniami do gier komputerowych. Ich bohaterem był... napakowany osiłek. Rysunki te jednak były strasznie nudne, a postać mało wyrazista. Brakowało mi nieco subtelności i pieprzu. Wtedy pomyślałem o Larze, a właściwie Klarze. Okazało się, że to był strzał w dziesiątkę!

Pierwsze kilkanaście rysunków wysłałem pocztą do CDA i... nic. Cierpliwie odczekałem rok i te same rysunki wysłałem ponownie, tym razem mailem. Pamiętam odpowiedź Smugglera: „Fajne, ile tego masz!”. Od tego czasu narysowałem ok. 400 odcinków przygód Klary...

Co się zmieniło przez te 6 lat? Nic – rysunki nadal są brzydkie, Klara nadal kłuje w oczy swoim sporym 3D, a ja świetnie się bawię. Wy chyba też...

Gatunek: akcja/RPG
Podobne do: X-Men Legends 2
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB z shaderami
Ocena: 9
Strona w CDA: 094



Prosto
w krocze

Eldowe podsumowanie roku

Będzie krótko. Wersję rozszerzoną z uzasadnieniami, dlaczego tak, a nie inaczej znajdziecie na <http://www.myspace.com/tm888> za kilka dni. Jedyną uzasadnienie dotyczy miejsca numer 1. Od czasu debiutu Disember minęło 15 lat, a oni cały czas trzymają ten sam, fantastycznie wysoki poziom. Panie i Panowie, oto moje prywatne, muzyczne podsumowanie roku.

01. DISMEMBER „The God That Never Was”
02. PROFUNDI „The Omega Rising”
03. IN FLAMES „Come Clarity”
04. PANZERCHRIST „Battalion Beast”
05. ZYKLON „Disintegrate”
06. KALMAH „The Black Waltz”
07. ENOCHIAN CRESCENT „Black Church”
08. PHAZE I „Phaze I”
09. AMORPHIS „Eclipse”
10. GRAVE „As Rapture Comes”
11. KOLDBORN „The Uncanny Valley”
12. KEEP OF KALESSIN „Armada”
13. MOONSPELL „Memorial”
14. UNLEASHED „Midwinterblot”
15. GORGOROTH „Ad Majorem Sathanas Gloriam”

Ech, te Francuzki...

Francuzi, przynajmniej ci trudniący się dziennikarstwem (a więc zaproszeni na wyprawę do Czernobyli), to osobnicy... Wiecie, na kolacji po wyprawie do Zony zachowywali się jak na wycieczce szkolnej. Za głośno i zupełnie bez pojęcia, co to ta 'wódka' z ludzi robi. I w jakich ilościach. W rezultacie kilku z nich miało duże problemy z utrzymaniem swojej kolacji tylko dla siebie, co zresztą nie wszystkim się udało...

Hm – czy jednak nie miało być o Francuzkach? Będzie – była bowiem z nimi jedna Francuzka. I pokazała, dlaczego to właśnie mieszkanki tego kraju uchodzą za najbardziej kobiece. Nie dość, że poradziła sobie z najbardziej napalonym rodakiem bez rękoczynów i podawania do sądu, to jeszcze ahi na chwilę nie przestawała się czarująco uśmiechać. Zresztą w ogóle była to jedna z najbardziej czarujących kobiet/dziewczyn, jakie dane mi było w życiu spotkać. Może i Polki są najpiękniejsze, ale jeśli chodzi o klasę, a przede wszystkim kobiecość... Nawet w dżinsach i czarnym swetrze i to wcale nie przykrótkim (do tego obowiązkowo szpilki – malutkie!) nieskończenie bardziej intrygowala i przyciągała wzrok niż plastikowe blondi będące letnią plagą naszych miast. A w kreacji wieczorowej...

Cóż, tego nie miałem już szansy sprawdzić, ale jestem przekonany, że z tym uśmiechem wglądałaby bosko nawet w stroju stalkera!



Medieval II Total War



Żanrynek: strategia
Podobne do: Medieval Total War (tematyka), Rome Total War (grafika)
Wymagania: Win 2K/XP procesor 1.5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 8!
Demon: w Sieci
Strona w CBA: 088

■ **Od Pepina:** Kiedy dzwoni telefon i pada propozycja zagrania w przedpremierową wersję Medievala II, po prostu się nie odmawia. Jest to niewątpliwie jedna z najlepszych gier strategicznych na rynku i jedna z najlepszych strategii wyprodukowanych kiedykolwiek. Zapewnia długie miesiące przedniej zabawy. Niemniej dla graczy znających serię Total War od podszewki będzie to już trzecia woda po kiele.

■ **Mac Abra:** Exactly. Nie podnieca jak dawniej, ale ciągle gra grzechu warta.

■ **CormaC:** Moze to wina wieku, a nie gry? :P

■ **Smuggler:** Do tego nawet nieźle chodzi na moim od dawna przestarzałym sprzęcie, a to też ważne dla sporej części graczy.

■ **Qn'ik:** Nie chcę ranić twoich uczuć, Smg, ale to, że gra dobrze chodzi na twoim gruchocie, niekoniecznie jest ważne dla sporej części graczy. :)

■ **Allor:** Taka ciekawostka – zgadnijcie, ile w pewnym znajomym sklepie leżał na półce pierwszy rzut kart GeForce 8800 (za ponad 2 tys. zł każdy)? Parę godzin! I to nie dlatego, że było włamanie...

■ **Hut:** Ja w kwestii formalnej – mnie na przykład podniecała. Przegonić taki zagon zakutych łbów przez pole – to jest dopiero szlachetka przyjemność!

■ **CormaC:** Jedni lubią kobiety, inni ganiać facetów przez pole. A jeszcze inni trenować patrona. Różni ludzie, różne potrzeby, różne zestawy Panvitan.

■ **gem:** Poza tym, Hut, siedzisz koło Czarnego Iwana, a on... no wiesz... z tym patronem...

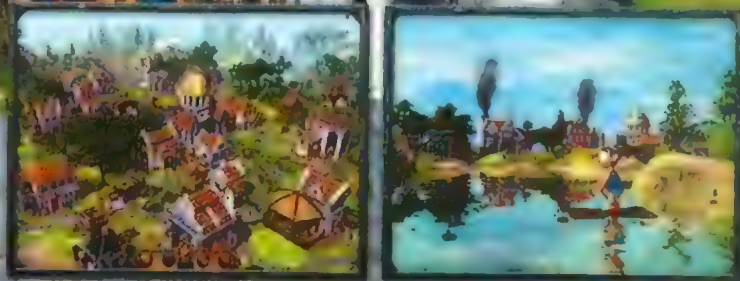
■ **eld:** Gra mi sprawiła wielką frajdę. Bo to pierwsza część, której nie musiałem recenzować. Życie jest piękne.

■ **Czarny Iwan:** Ech, uciekł, zanim go posadzili przed monitorem i przywiązali nogi. Następnym razem się nie wywinie. :)

Z okazji 10 rocznicy wydania przedstawiamy klasyczną grę The Settlers® II w nowoczesnej trójwymiarowej oprawie i z udoskonaloną grywalnością!

The Settlers II (10-LECIE)

- Trzy różnorodne nacje Rzymianie, Nubijczycy i Chińczycy
- Świat oparty na regułach ekonomii
- Bogactwo flory i fauny oddane z dbałością o szczegóły
- Gra wieloosobowa przez Internet lub sieć LAN
- Wbudowany edytor map
- Polska wersja językowa i doskonała cena 49.99 zł

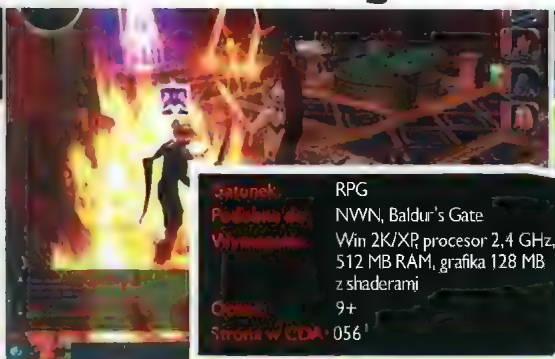


www.thesettlers.com



© 1996, 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, Settlers, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. The Settlers franchise and the name of the game are trademarks of Ubisoft Entertainment. Ubisoft, the Ubisoft logo and the name of the game are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. The Settlers franchise and the name of the game are trademarks of Ubisoft Entertainment. Ubisoft, the Ubisoft logo and the name of the game are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Neverwinter Nights 2



Gatunek: RPG
Podobne do: NWN, Baldur's Gate
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB z shaderami
Ocena: 9+
Strona w GBA: 056

Od Allora: Świetna oficjalna kampania, bardzo duże możliwości, jeśli chodzi o grę w sieci i tworzenie własnych modułów, a do tego niemal pełna zgodność z systemem D&D w wersji 3.5, co zapewnia w zasadzie nieograniczone możliwości rozwoju postaci. Fakt, że grafika nie jest już tak dobrze, ale jeśli zależy ci przede wszystkim na single'u (lub mulu, lub modułach...), wybór jest jeden.

CormaC: Kurna chata, rośnie mi na półce stosik gier, które koniecznie muszę obadać. Rośnie już od wielu miesięcy i jakoś ciągle brak czasu...!

Qn'lk: Zaczynam się poważnie obawiać o przyszłość NWN2. Wszak Wiedźmin zbliża się wielkimi krokami.

Hut: To jasna sprawa, że Wiedźmin pozamiata wszystkich. Dlatego każde studio w pocie czoła szykuje swoje gry RPG, by wypuścić je przed „Sapkowskią” grą Red Studio. No choćby BioWare – zapowiedzieli, że Mass Effect wyjdzie pod koniec 2007 roku, a najpóźniej na początku 2008 – to na pewno po to, by wyprowadzić Wiedźmaka...

Eld: Pięknie to napisałeś. Hut. Teraz rozumiem, czemu czasem do pracy przyjeżdżasz nowym audi z naklejką „I Love CD Projekt”.

Mac Abra: Wieszmin rządzi, ale – uczciwszy proporcje – NWN2 stara mu się tu i tam dorównać. :)

Smuggler: Tylko – na łitość boską – nie podrzućcie twórcom Wiedźmina pomysłu, by zrobili to jeszcze raz na engine'ie NWN2, bo do premiery NWN3 się Witchera nie doczekamy...

alkoholchlik: wpisujcie miasta, które sondzom że znik jest gup!!!!!!1111

CormaC: Kielce. :)

Smuggler: Normalnie się Szczyrok w kieszeni otwiera...

Czarny Iwan: Ciekawe, jakby wyglądał pojedynek Wiedźmina z Teletubisami.

Eld: Geralt dostałby baty od Twinky Winky. To ten transseksualny Teletubis z damską torebką.

gem: Twinky, znaczy na 19 poziomie z crusaderami na obydwu mieczach?

Sid Meier's Railroads!

Gatunek: tycoon
Podobne do: Railroad Tycoon, Chris Sawyer's Locomotion
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,4 GHz, pamięć 512 MB, grafika 64 MB
Ocena: 8
Strona w GBA: 106

problemów – w sumie nie jest to żaden przełom, ale gdy się człowiek już do zmian przyzwyczaił, gra się bardzo przyjemnie.

Qn'lk: Najkrócej mówiąc: fajowa. Oczywiście nie szczególnie odkrywczo, ale zabawa w kolejowego Mojżesza (vide rozstępowanie się budynków przed torami) daje mnóstwo frajdy.

Hut: Szczególnie kiedy nazywasz swoje ekspresy Gosia, a stacje Włoszczowa... No i 3 miliony można wydać lekką ręką – co prawda, nie dlatego, że nie twoje, a dlatego, że wirtualne, ale to zawsze podbudowuje ego.

Eld: Włoszczowanie to wilcy jacyś, nie ludzie. Wyobraźcie sobie, że na swoich odkrywców (Włoszczowa? WTF?) i darczyńców nie zgłoszowali. A w TV i gazetach byli... Niewdzięcznicy!

Mac Abra: Przykro to powiedzieć, ale tym razem pan SM jakoś nie nadaje na mej długości fali. Zupełnie mnie to nie kręci...

Od Allora: Udany powrót jednego z najlepszych tycoonów kolejowych. Nowa (mocno makietowa) grafika, nowe pomysły, nowy sposób zarządzania ruchem (to akurat wada) i parę

Need for Speed Carbon

Od Allora: Odgrzewane kotlety w nowej panierce. Carbon ładnie wygląda, ale zamiast zapowiadanej rewolucji mamy niemal déjà vu, bo nowości okazują się tylko lekko zmienionymi rzeczami znanymi z poprzednich części. Postawiono za to na wodotryski, a efekt końcowy jest przez to gorszy niż w Most Wanted.

Qn'lk: Al jest chyba głodny, bo metafora kotletów pojawia się w kontekście tej gry dość często. Osobiście jednak wolalby nie jeść kotletów z panierką, która by się świeciła (i byłaby tak samo rozciapana) jak Carbon.

Hut: Ale pomyśl, to jednak panierka z nowymi dodatkami... E313 (zdobywanie terytoriów), E245 (wyścigi w kanionach) i E345 (pomocnicy

na trasie). Bo E667 (auto-sculpting) to jednak E666 (tuning aut), tyle że pod inną nazwą.

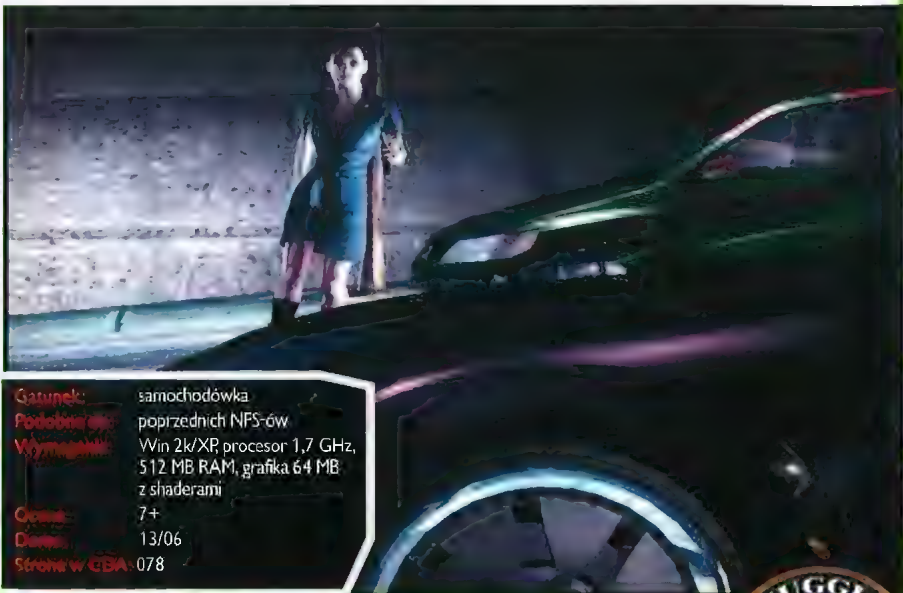
Smuggler: Co jest? To już drugi Megahicior – po SpC – który w praniu okazuje się co najwyżej Hiciorom. Pomór jaki czy co?

gem: W kwestii formalnej – Double Agent nie jest nawet Hiciorom. To górna strefa stanów średnich co najwyżej.

Eld: O czym wy wszyscy pie***? Dziś dzielna, dziesiętkowana reprezentacja walczy z Brukselkami, a wy tu o samochodach. Kogo to obchodzi? Wykażcie trochę patriotyzmu!!!

Mac Abra: ...No i wygra i. Szok. Ale oby tak dalej, a zaczniemy się uczyć holenderskiego. :)

Czarny Iwan: To tu jest, jakiś kotlet? To przecież sama panierka. Dla Elda: Po ska gola.



Gatunek: samochodówka
Podobne do: poprzednich NFS-ów
Wymagania: Win 2k/XP, procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB z shaderami
Ocena: 7+
Strona w GBA: 078

Zupa czosnkowa ...pyszna i zdrowa

Z okazji numeru XIII zamiast rozmaitych rozważań będzie... obiecany przepis kulinarny. Na prowansalską zupę czosnkową – jedyną, którą nie tylko że się je rękoma, ale na dodatek... gryzie. Tak! I do tego jest pio-ruń-sko dobra. Jako że przepis jest dość skomplikowany, na końcu podam też bardzo uproszczoną wersję dla leniwych. Zatem potrzeba nam (porcja na 2-3 osoby):

1. 2 główki czosnku (główki, nie ząbki!)
2. płaska łyżeczka tymianku
3. płaska łyżeczka szałwi (można kupić szałwę w aptece, serio!)
4. dwa goździki (taka przyprawa, nie kwiat :))
5. bułka paryska lub inne długie, białe pieczywo, byle nie chleb!
6. ok. pół litra wody
7. ok. 10-20 dag żółtego sera
8. pół kostki rosółowej (opcjonalnie)
9. nieco oliwy z oliwek, ew. oleju jadalnego (opcjonalnie)

Ząbki czosnku z obu główek obrać i zmiąć wyciskarką (można posiekać, ale to zajmie sporo czasu), wrzucić do garnka, zalać pół litrem wody (jak lubisz zupę o intensywnym smaku, dodaj pół kostki rosółowej), wstawić na ogień. Gdy zacznie się gotować, dodać przyprawy (tymianek i szaławę, goździki), zamieszać, mocno zmniejszyć ogień i gotować pod przykryciem, mieszając co jakiś czas, około 30-40 minut. W tym czasie zetrzeć ser, pokroić bułkę paryską na kromki, te ułożyć na talerzu (talerzach). Każdą lekko skropić oliwą z oliwek (ma specyficzny smak, więc jak ktoś nie lubi, może użyć oleju albo w ogóle nie kropić), posypać tartym serem.

Ugotowany wywar czosnkowy należy przecedzić (najlepiej na durszlaku) przez gazę. To, co na niej zostało – wywalić, interesuje nas tylko sam odczony i gorący płyn. Nalewamy go w jakieś naczynko i podajemy wraz z z kromkami na stół, dołączając jakąś łyżkę/chochelkę, którą można będzie nabrać wywaru. Tymże wywarem polewamy posypane serem kromki (po góra 2-3 naraz, żeby by bardzo nie rozmiękły i nie wystygły).

Teraz kromkę bierzemy w łapę, wkładamy do paszczy i gryziemy z – gwarantuję! – wyrazem wielkiej błogości na twarzy. I bez obaw, nie będzie wam z ust jechało czosnkiem, gdyż ten oddaje cały swój zjadliwy aromat podczas wcześniejszego gotowania. (W kuchni będzie nim mocno pachniało, i owszem.) Gorący smakowity wywar, rozpuszczony ser, trzeszcząca w zębach świeża bułeczka – ludzie, mówię wam, re-we-lac-ja. U mnie wciną to cała bliższa i dalsza rodzina – i ile bym nie zrobił, zawsze jest za mało. (Prywatnie radzę wam od razu przyrządzić podwójną porcję, można potem toto zamrozić i po zagotowaniu użyć w razie potrzeby, nie zasmradzając już domu zapachem czosnku.)

A teraz wersja dla leniwych. Zamiast czosnkowego wywaru można po prostu zagotować pół litra wody z 1/2 kostki rosółowej, dodając dla smaku 1-2 opłukane ząbki czosnku (w całości, łącznie z łupinami!) i szczyptę tymianku. I takim wywarem (po wyjęciu czosnku) polewamy pokrojoną (jak wyżej) bułkę z serem. Też dobre.

Smacznego!





Nadchodzi nowa generacja gier!

Jump in.

 XBOX 360™

Stronghold Legends

➤ **Od Huta:** Dawać mi tu tych pacholków z Firaxis Studios. Mam dla nich dyby, rozżarzony pręt i bicz w sam raz do chłosty. Mieli w rękach naprawdę świetny tytuł (pierwszą Twierdzę), któremu z każdą kolejną częścią bliżej było do paszy dla swin niż królewskiej uczty. Tej najnowszej nie polecam nawet trędotawym kundlom.

➤ **Mac Abra:** Dokładnie. Mieli pomysł i trzeci raz z rzędu nie do końca wiedzą, co z nim zrobić. Może warto poszukać ludzi, którzy wiedzą, jak się szlifuje diamenty, panowie z Firaxis?

➤ **eld:** Nie wiedziałem, że znasz się na jubilerce. Nonono...

➤ **Smuggler:** Ja tam znam jedną jubilerkę, ponoć ręce ma tak delikatne i czuje...

➤ **Qn'lk:** Twierdzisz?

➤ **Czarny Iwan:** Rozżarzony pręt i pacholki. Ech, marzyciel.

➤ **Allor:** Czarny Iwan coś się strasznie metro zrobił...

➤ **gem:** Sada-maso-homo-swinger.



Gatunek: strategia
Podobne do: Stronghold 2
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 5
Strona w CDA: 098

Wściekłe psy: Reservoir Dogs

➤ **Od Qn'ika:** Wysoka cena, błędy, swoisty „urok” dialogów ginie w przekładzie. Nie jest to lokalizacyjna porażka, ale i chwalić się niespecjalnie jest czym.

➤ **Hut:** A ja się pochwalę, że skończyłem ostatnio grę Yakuza na PS2. Naprawdę fajna. :-)

➤ **Smuggler:** A ja jadłem sushi. I teraz mnie sushi.

➤ **Qn'lk:** A ja wciąż nie mogę przejść do 10. poziomu w Curveballu! To chyba niemożliwe!

➤ **eld:** Jedno słowo: DISMEMBER!!! Już jutro :). A w weekend... mniaaa...

➤ **Mac Abra:** To jak pointa tego starego dowcipu „to czemu się tak cieszysz?”. „Bo jutro jest TEN dzień!”

➤ **Czarny Iwan:** A ja zawijam sreberka.

➤ **Smuggler:** Chyba w sreberka.

➤ **Allor:** Uważaj, by nie były kradzione, bo cię zwiną...

➤ **Smuggler:** A jak zobaczą, co było w środku, to zwiną, zrolują, spłaszczą, złożą w kosteczkę, a kosteczki połamią.

➤ **CormaC:** Bo patron był za młody. :)

Tom Clancy's Splinter Cell — Double Agent

➤ **Od gema:** Ujmę to tak: najpierw Ubisoft rozczarował fanów serii Tom Clancy's Rainbow Six za sprawą Lockdown zwanej „etdownem”. Niedługo po tym, w Advanced Warfighter, dostało się rykoszetem wielbicielom gier spod znaku Tom Clancy's Ghost Recon. Jak myślicie, co teraz „dzięki” Double Agent spotka tych związanych emocjonalnie ze Splinter Cellem?

➤ **Qn'lk:** Tylko 6?! Aaa, świat się kończy! Jeszcze nie grałem, ale bardzo szkoda tej zamienionej serii... I części, ktoś a zapowiadał się tak dobrze.

➤ **Hut:** Fakt, kiedy zobaczyłem recenzję, pomyślałem sobie – n'ee no, Geminu si się udać na wakacje i trochę odpocząć. Ale kiedy zagrałem sam... Chociaż dałbym może nawet 7, nowy Splinter nie zachwyca.

➤ **Smuggler:** Sam Fisher faktycznie zdradził... graczy. Miejmy nadzieję, że to był jednorazowy skok w bok.

➤ **Allor:** Znasz pierwsze prawo dynamiki Newtona? Niestety ciału, które puściło się raz, będzie puszczać się stale...

➤ **Mac Abra:** Wszystko ma swój początek... mam tylko nadzieję, że DA nie jest końcem tej serii. Ale może początkiem końca...

➤ **eld:** JOGOBELLA!!!!!!

➤ **Smuggler:** ...To ten nowy szwedzki zespół?

Gatunek: akcja
Podobne do: Splinter Cell – Pandora Tomorrow
Wymagania: Win XP, procesor 3 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 6
Strona w CDA: 068

E. Siekiera Round and Around

Nigdy nie byłem nadgorliwym słuchaczem radia. Zawsze wychodziłem z prostego założenia – nawet jeśli dana stacja serwowałaby tylko i wyłącznie moją ulubioną muzykę (co oczywiście jest pobożnym życzeniem), po co miałbym zdawać się na cudzy gust muzyczny, skoro sam przecież wiem najlepiej, czego mam ochotę w danej chwili posłuchać?

Ostatnimi czasy nieco zmienił się ten stan rzeczy. Odkąd pracuję w nowej firmie – chcąc, nie chcąc – przez bity osiem godzin dziennie jestem zmuszony przesiadywać w pomieszczeniu, w którym rozlegają się dźwięki RMF-u lub innej Zetki. I przyznam, że byłoby to nawet znośnie, gdyby nie jeden drobny detal. W zalewie całej masy przeróżnych kawałków (przeważnie jakaś szeroko pojęta klasyka lub coś, co jest w danej chwili na topie) znalazło się kilka(naście) takich, które rozmaite stacje z uporem maniaka serwują przynajmniej 3-4 razy dziennie. Gdy po kilku przepracowanych tygodniach po raz 126 z rzędu dochodzą do mnie znienawidzone dźwięki

jakiś totalnej szmyry (która co prawda nie podobała mi się od samego początku, ale wtedy była jeszcze znośna), włącza się w mój głowie mały agresor. I mam autentycznie ochotę rozsmarować odbiornik na pobliskiej ścianie.

Jakież to cel przyświeca serwowaniu słuchaczom na okrągło tych samych utworów! Wciąż i wciąż, bez ustanku. Czy tak się właśnie lansuje w stacjach radiowych potencjalnie „hit”? Czy to wynik umowy pomiędzy wytwórnią fonograficzną a daną rozgłośnią? Pytania może i naiwne, ale jestem totalnym laikiem w tym temacie. A może to pokrętny sposób na to, by odbiorca osłuchał się z tymi kawałkami i je polubił? A jeśli tak, to ciekawym wielce, jakimż to cudem mam polubić coś, co atakuje mnie niemal z każdej częstotliwością, dzień w dzień, coraz bardziej doprowadzając mnie do ciężkiej cholery. Nic to, jutro kolejny dzień. Kolejna porcja tandety zaleje pomieszczenie, w którym siedzę. A może tak dla odmiany Floydów byście puścili, co? Najlepiej całą płytę. Szlag by was chyba nie trafił?

MacAbreski

Jak zostałem 'american psycho'

Z okazji XIII numeru CDA podzielię się z wami jedną z moich najgłupszych przygód, jakie mnie w tym roku spotkały. A to było tak...

Byłem ci ostatnio w onej Hameryce, na E3, i posłaliśmy sobie z Hutem do Starbucks'a na kawę. (Smuggler się wypiał twierdząc, że w Ameryce nie ma dobrej kawy, a szczytnie nie będzie – przegiął chłopak zdrowo, akurat tam kawa jest OK.) Jako że robią ich wiele i dla wielu, zwyczaj w owych lokalach jest taki, iż podaje się swoje imię, które piszą na kubku, a potem wywołują „Duża latte z czekoladą dla Johna” itd. Wybraliśmy kawy, Hut podał swoje imię, które oczywiście musiał „prześpelować”, bo dla panny w barze nasze imiona to chińszczyzna. A ja zacząłem szybko kombinować „jak przeiteruję »Jerzy«, to będę mnie wolać Dżer-zy” (czego jakoś nie lubię). Powiem »Jurek« ...No tak, to będę Dżurek. Też kiepsko”. I wtedy wpadłem na genialną myśl – powiem, że jestem Yurek, czyli będę Jurek i będzie OK.

Akurat tamten skończył mówić, panna patrzyła na mnie wyczekującym wzrokiem. No to zaczynam literować: (Y)łaj – (U)ju – (R)ar... I widzę, że ona robi wielkie oczy. Co za głupia... panna, nawet nie potrafi tak prostego imienia załapać – warczę w duszy i z jeszcze większym naciskiem powtarzam: ŁAJ-JU-AR... Panna ma już mignąć z gatunku „niech ktoś mi pomoże, ratunku!!!”. A Hut płacząc ze śmiechu osuwa się wzdłuż ściany. I nagle do mnie dociera, że owe Y-U-R... dla owej panny brzmi

praktycznie jak: WHY-YOU-ARE... (Dlaczego – ty – jesteś...)

Wiedzie, co się okazało? Gdy ja kombinowałem, jak uniknąć bycia Dżer-zy, Hut powiedział, żeby obie kawy zapisać na niego – a płacił ten za nim (czyli ja). I teraz wyobraźcie sobie, jak to wygląda: dziewczyna czeka na kasę, a ja zamiast tego patrzę na nią ciężkim wzrokiem i cedzę z naciśnięciem „dlaczego... ty... jesteś...!”. (I to dwa razy.) Cóż, nie dziwię się, że lekko spanikowała. Sam bym zwątpił uznając, że ten po drugiej stronie lady – do tego jeszcze obcokrajowiec – to jakiś psychiczny. A z takim to nigdy nic nie wiadomo. Szczególnie w USA.

W sumie było to śmieszne – ale nie dla mnie. (Dla niej chyba też nie.) I pomyślałem sobie, że trzeba mieć cholernego pecha, by mieć imię, które po angielsku coś akurat musi znaczyć (*). I że następnym razem powiem, że ten po drugiej stronie lady – do tego jeszcze obcokrajowiec – to jakiś psychiczny. A z takim to nigdy nic nie wiadomo. Szczególnie w USA.

(* Przetłumaczam niedawno w gazecie wywiad z jakimś Koreańczykiem, ważnym szefem koncernu, który inwestuje w Polsce. Gość nazywał się Li-Yong Girl. I doszedłem do wniosku, że jednak „Dlaczego ty jesteś” jest dużo lepsze niż „Lee, młoda dziewczyna”. Wyobraźcie sobie – poważny koleś w garniturze, na spotkaniu biznesowym mówi, że nazywa się Lee i jest młodym dzieciną... (Może dlatego wolął pojechać do Polski?) I jakoś tak mi ułożyło. Bo człowiekowi jakoś tak łatwiej, gdy wie, że inni mają jeszcze gorzej...

Gatunek: akcja
Podobne do: brzydkiego i pobawionego uroku kundla
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 6 [polonizacja]
Strona w CDA: 116

GEARS OF WAR



Microsoft
game studios

Jump in.



XBOX 360.

PRZYGOTUJ SIĘ DO WOJNY



POPROWADZ SWOJĄ ARMIE



ZNISZCZ WROGA!



Powyzsze grafiki nie są renderami, przedstawiają faktyczny wygląd gry.

© 2006 The Creative Assembly Limited. Total War, Medieval: Total War i logo Total War zastrzeżonymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi The Creative Assembly Limited. SEGA i logo SEGA są zastrzeżonymi znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

12+

PC
DVD
ROM

gram.pl
CD PROJEKT

CD PROJEKT

THE
CREATIVE
ASSEMBLY

TOTAL
WAR

SEGA
www.sega-europe.com

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info



Premiera 1 grudnia!

MEDIEVAL II TOTAL WAR™

www.totalwar.com

Tylko w Polsce gra Medieval II Total War
ukaze się w wyjątkowym wydaniu.

W jego skład wchodzi:

Polska wersja gry Medieval II na 2DVD
Dodatkowa płyta Audio z muzyką z gry
Drukowana w kolorze obszerna instrukcja do gry
Drukowany mini poradnik do gry
Rozkładana karta pomocy podręcznej

Zamów swój egzemplarz już dziś na stronie

<http://sklep.gram.pl/Medieval2>



PRODUCENT: OBSIDIAN
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 129.90 ZŁ
WWW.ATARI.COM/NWN2

WIN 3K/XP
PROCESSOR: 2.4 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB



ALLOR : D&D PEŁNA GĘBA!

Oto trzeci z wielkich RPG-ów zapowiadanych na ten rok. Wspaniałe dziedzictwo, twórcy maczający palce w tytułach należących do klasyki gatunku i te wszystkie zapowiedzi czegoś niesamowitego – działało to na wyobraźnię na długo przed premierą. Zatem – czy właśnie na to czekali fani Baldur's Gate, Tormentów i KotOR-ów?

FORGOTTEN REALMS

Neverwinter Nights 2

Dobra, a co z fanami pierwszego NWN?

Nie da się oczywiście ukryć, że to RPG cieszący się wielką popularnością, że obrósł całą masą dodatków, które trzymają go przy życiu mimo ponad czterech lat, jakie minęły od premiery. (W końcu poza dwoma oficjalnymi dodatkami i równie dobrze przygotowanymi sześcioma modułami premium dostępnymi jest prawie cztery i pół tysiąca dodatków przygotowanych przez fanów!) Nie wolno również zapomnieć o opcjach gry sieciowej, ze specjalnym modulem dla Mistrza Podziemi – nie tworzyło to wprowadzić z NWN konkurencji dla gier MMO, ale... z dobrym prowadzącym byłoby to porównywanie się do słabszego!

Porównamy zatem pytanie, tym razem w nieco rozbudowanej formie: czy Obsidianowi udało się połączyć zalety pierwszego Neverwintera z dziedzictwem RPG-ów chwalonych przede wszystkim za świetną fabułę? Albo jeszcze inaczej – czy mamy do czynienia z komputerowym D&D w formie doskonałej?

Pierwsze minuty...

Pierwsza odpowiedź brzmi... o kurczę, jaką postać wybrać?! Nie jest to wprawdzie odpowiedź, na jaką czekaliście, ale przecież zanim ruszymy w świat, musimy stworzyć swojego bohatera. A choć w „jedynce” czy ostatnim Baldur's Gate wybór mieliśmy bardzo duży, tutaj jest on wręcz ogromny! I zaczyna się już od samego początku, czyli rasy.

Nie dość, że mamy wszystkie standardowe elfy, krasnoludy, halflingi, gnomy czy ludzi, to każda z tych nacji dzieli się jeszcze na odmiany. Jeśli ktoś chce, może grać drowem – i to drowem nie tylko z powodu koloru skóry, bo zyskujemy również wszystkie plusy i minusy z tym związane, dokładnie jak w papierowym D&D. To samo tyczy się elfów leśnych i wysokich, a także wszystkich pozostałych odmian ras, na jakie można się natknąć w Zapomnianych Krainach. I co ważne – wszystkie nazwy odpowiadają właśnie tym stosowanym w Fearun.

Ala na standardowych rasach się nie kończy, bo jeśli ktoś lubi, może się także wcielić

w mieszańca, w którego żyłach płynie krew potężnych istot z innych wymiarów. I to zarówno tych dobrych, jak i złych. Albo w półorka, jeśli lubi kolor zielony i wystające kły. Oczywiście, jako że niektóre z dostępnych ras dysponują zdolnościami specjalnymi, ich wybór wiąże się z wolniejszym zdobywaniem nowych poziomów. Fan Drizzta (dla nieczytających: najbardziej znanego dobrego ciemnego elfa w Zapomnianych Krainach) powinien zdawać sobie sprawę, że jego postać będzie – przy tym samym zdobytym doświadczeniu – dwa poziomy niż niż jej bardziej normalni kompani, zaś posiadacz rogów – o poziom niżej.

Gość najwyraźniej się zabłądził z planu „Żołnierzy kosmosu”

With many companies moving away from the traditional model of selling to clients, it is important to consider the impact of these changes on the business. Many companies are now using a "pay per use" model, where the client pays for the service they use, rather than a fixed fee. This can be a good way to ensure that the client is getting the most value for their money, but it can also be a challenge for the company to manage the costs of the service. It is important to consider the impact of these changes on the business and to develop a strategy to manage the costs of the service.

Nie łatwiej jest z ustaleniem wyglądu. Kolory oczu, skóry, włosów, znaki specjalne, wygląd twarzy, fryzura – jest tego na tyle dużo, że każdy coś dla siebie znajdzie. Do tego wybieramy oczywiście początkowy charakter postaci i boga, w którego wierzy. Ma to znaczenie nie tylko w przypadku kapłanów, paladynów, druidów i łowców, ale także pozostałych graczy, o czym zresztą, pomyślności jeden z tipsów, bardzo sugestywnie opisujący, co dzieje się z zalestaniami. (Choć jeśli ktoś po śmierci dice, by jego dusza została wchłonięta przez Żywy Mur, może się na żadnego boga nie decydować, twierdzi.)

jeśli ktoś chce być złodziejem posiłkującym się magią, nie będzie miał z tym problemów (jeśli nie bardzo się w systemie D&D orientujesz, zapraszam do ramki).

Jakby tego było mało, wybieramy także to, czym nasza postać zajmowała się, zanim wyruszyła szukać przygód (ma to zarówno znaczenie podczas rozmów, przekłada się też na konkretne plusy, i minusy – do umiejętności). Umiejętności i zdolności specjalnych też jest – rzecz jasna – zastrzeżenie. Od dyplomacji, przez tworzenie magicznych przedmiotów, znajomość zaklęć, rozbrajanie pułapek, otwieranie zamków, nasłuchiwanie, zastraszanie po koncentrację i znajomość historii – a to tylko drobna część z dostępnych umiejętności! Dzięki zdolnościom specjalnym możemy się natomiast specjalizować w różnych typach broni, lepiej posługiwać niektórymi umiejęt-

nościami, sprawniej poruszać po polu walki, walczyć oburącz, zadawać ciosy specjalne czy szybciej strzelać z łuku – to oczywiście również tylko drobny wycinek listy...

Jak widać, nawet nie rozpoczynając jeszcze przygody, można przy NWN 2 spędzić nawet kilka godzin, wymyślając

Gotyckie techno-party
wow!

Królu, ehem, wszak
siedzisz na stolcu. Fakt, że
królewskim, ale jednak...

swoją postać i planując ścieżki jej rozwoju. Nie można też zapomnieć o klasach prestiżowych, które stają się dla naszej postaci dostępne dopiero, gdy spełni odpowiednie wymagania, takie jak charakter, umiejętności i zdolności czy nawet rasa – decyzję warto więc podjąć z głową!

Na szczęście nic nie stoi na przeszkodzie, by po określeniu fizjonomii naszego bohatera resztą zajęł się komputer. Guzik „rekomendowane” dostępne jest na każdym etapie tworzenia postaci, a co ważne – wybory dokonywane przez komputer są bardzo sensowne. W każdym momencie możemy je też poprawić, co sprawia, że mimo bogactwa opcji jest to system przyjazny początkującym, nawet jeśli ktoś wie tylko tyle, że chce grać krasnoludzkim wojownikiem.

Czyli, odpowiadając w końcu na pytanie postawione na wstępie, mamy już pierwszy wielki plus dla „dwójki”.

Witaj na imprezie!

Drugi – w dłuższej perspektywie mniej istotny, dlatego też mniejszy – plusik należy się za początkowy tutorial. Oczywiście jak najbardziej opcjonalny, ale tak zrobiony, że równie dobrze mógłby być obowiązkową częścią kampanii, a nikt by nie protestował.

W jego trakcie bowiem bierzemy udział w festynie w naszej rodzinnej wiosce, West Harbor. A że składa się z czterech prób – w jego trakcie wykazać się musimy znajomością magii, walki na bliskim i dalekim dystansie oraz umiejętnością zdobywania rzeczy ukrytych gdzieś trzymanych w kieszeniach innych postaci. Jak to jednak zrobić, skoro postać mamy tylko jedną...? Zobaczcie sami – jest to w każdym razie jak najbardziej wykonalne! :)

Witaj, okrutny świecie...

Światłe życie w wiosce jednak dobiega końca razem z tutorialiem i zdobyciem 3 poziomu doświadczenia. Nasz dom zostaje napadnięty, a mimo że atak tajemniczych najeźdźców udaje się odeprzeć,

dostajemy od swojego przyrodniego ojca polecenie wyruszenia do Neverwinter z pewnym tajemniczym szcztąkiem, który był najprawdopodobniej celem najeźdźców. Wyboru wielkiego nie mamy, ale to, jak rozstaniemy się z ojczymem i resztą mieszkańców, zależy już tylko od nas. Możemy być grzeczni i pożegnać się ze znajomymi, którzy być może nas czymś w wyprawie wspomogą lub też po prostu zabrać się i ruszyć przed siebie.

To zresztą jedna z największych zalet kampanii – choć ogólny kierunek podróży jest w zasadzie jeden, jaką drogę obierzemy i jaki konkretnie cel przed sobą postavimy, zależy już tylko od nas samych. Neverwinter Nights 2 to bowiem jedna z niewielu gier, w której nawet prowadząc postać do szpiku kości przesiąkniętą złem będziemy się dobrze bawili! Zresztą sztywnego podziału na dobro i zło tu nie ma, a w niemal każdej sytuacji możemy postąpić na kilka różnych sposobów. Z tego też powodu dobrze jest się nauczyć chociaż trochę dyplomacji, bławowania czy zastraszania – bo te umiejętności są tutaj bardzo przydatne.

Fakt, że niemal każdą sytuację można również rozwiązać siłowo, ale mniej krwawe metody są często znacznie bardziej satysfakcjonujące, zwłaszcza jeśli gramy nie tylko po to, by zdobyć wyższy poziom doświadczenia i lepsze przedmioty, ale przede wszystkim dlatego, aby przeżyć przygodę. I to przygodę o wielowątkowej fabule, z wieloma bohaterami, zwrotnymi akcjami i całym spektrum moralnych odcieni szarości.

Mamy więc kolejny plus, ale z jego przyznaniem jeszcze się trochę wstrzymam.

Pan na włosciach

A wstrzymam się dlatego, że wypada napisać jeszcze parę słów o epickości. Dobra, wiem, że w każdym z RPG-ów jesteśmy superbohaterem ratującym świat przed ostateczną zagładą, ale... OK, tutaj też w końcu do tego dojdzie, chodzi jednak o to, jak się cała ta epicka fabuła rozwija. Nie uświadczymy tu na przykład typowych misji dla niskopoziomowców w rodzaju „zbij szczyrę w piwnicy” czy „przynies buzy od znajomego z innej wioski”. Od samego początku jesteśmy przez większość osób traktowani poważnie, a wraz ze wzrostem doświadczenia zwiększa się też waga podejmowanych przez nas decyzji.

**Fabula to jedna
z największych zalet gry.
O grafice tego nie powiem.**

Klasy w D&D

W przeciwieństwie do Baldur's Gate'a, opierającego się na 2 edycji systemu AD&D, w NWN mieliśmy do czynienia z edycją 3, która w zakresie wyboru klasy wprowadziła bardzo istotną zmianę (NWN2 bazuje na zasadach 3.5, ale to w interesującym nas zakresie w zasadzie to samo). Otóż grając np. krasnoludem nie musimy już na samym początku decydować, że ma się poświęcić zarówno kapłaństwu, jak i walce, jak to było w BG. Ba, w praktyce nawet nie możemy, bo zdobywając nowy poziom awansujemy zawsze tylko jedną klasę.

Czyli wracając do naszego krasnoluda: jeśli chcemy, by mógł i dobrze walczyć, i leczyć, na pierwszym poziomie wybieramy wojownika, natomiast na drugim – kapłana, następnie na trzecim znowu wojownika, na czwartym kapłana itd. Oczywiście można też najpierw zdobyć 5 poziom jako wojownika, a później poświęcić się wyłącznie sprawom kapłańskim, jeszcze później zaś stać się – na przykład – walczącym tylko wręcz mnichem czy złodziejem!

Jedynie problemy to fakt, że niektóre kombinacje klas, poziomów i ras opóźniają zdobywanie nowych poziomów, oraz to, że nie wszystkie połączenia sprawdzają się równie dobrze w praktyce (np. mnicha najlepiej z nikim nie łączyć), ale jeśli ktoś się uprze, grę da się skończyć nawet postacią z pięcioma profesjami!

I jeszcze uwaga odnośnie punktów doświadczenia. Pośląc mającego drugi poziom jako wojownika oraz drugi jako kapłana traktowaną jest jak bohater na czwartym poziomie doświadczenia (jest to o tyle logiczne, że wszystkie bonusy, niezależnie od klas, się sumują). Kolejny dostaniemy więc po zdobyciu wystarczającej liczby punktów doświadczenia, by awansować na poziom piąty – dokładnie tak samo jak postać szkoląca się w jednej tylko klasie.

Warlock

Nowa klasa podstawowa to, najogólniej rzecz biorąc, szalenie wyspecjalizowany czarodziej. Zwykli magowie są najbardziej wszechstronni, dysponują największym wyborem zaklęć, ale rzucić mogą tylko te z nich, które sobie wcześniej przygotowali, trudniej więc taką postacią zareagować na sytuację, której się wcześniej nie przewidywało.

Druga, już bardziej wyspecjalizowana klasa czarująca, to Sorcerer. Dysponuje mniejszym repertuarem zaklęć, a w dodatku nie może się uczyć nowych ze zwojów – jedynie podczas awansu na nowy poziom doświadczenia można mu dobrać nowe czary lub wymienić stare. Za to nie trzeba już określać, które chcemy sobie przygotować: wykorzystując w walce można dowolnie ze znanych zaklęć, choć nadal mamy te same ograniczenia maksymalnej liczby zaklęć, które można rzucić z danego kręgu wtajemniczenia bez odpoczywania (np. Z dowolne czary z I kręgu i jeden z II).

I tak dochodzimy do Warlocka. Dysponuje on jeszcze mniejszym repertuarem zaklęć, choć dzięki możliwości ich modyfikacji jest nadal szalenie użyteczny w walce. Nie to jest jednak jego największa zaleta. Otóż, w przeciwieństwie do wszystkich innych klas dysponujących zaklęciami, nie jest ograniczony liczbą czarów, które może rzucić bez odpoczywania! Innymi słowy, kule ognia (a konkretnie ich odpowiedniki) można warlockiem rzucać od rana do wieczora! Sprawia to, że jest on – z jednej strony – bardzo dobrą postacią dla początkujących, a z drugiej – to w zasadzie najlepszy wybór, jeśli zależy nam na magii ofensywnej. Bo choć odpowiednio przygotowany mag będzie bardziej niebezpieczny, wymaga to jednak bardzo dobrej znajomości tej klasy.

Klasy prestiżowe

W największym skrócie są to klasy, których nie można w prosty sposób porównać do tych podstawowych, bo dysponują dodatkowymi umiejętnościami. Np. Arcane Archer jest wprawdzie bardzo biegłym łucznikiem, co można osiągnąć tworząc zwykłego wojownika (zresztą zanim takim łucznikiem zostaniemy, będziemy musieli najpierw osiągnąć odpowiednią biegłość w łuku), ale dodatkowo potrafi wystrzeliwać strzały magiczne (co dodatkowo wymaga, byśmy najpierw zdobyli jeszcze przynajmniej jeden poziom doświadczenia jako mag). W zamian zyskujemy nowe zdolności, a także dostęp do ekwipunku zarezerwowanego tylko dla tej klasy prestiżowej (wprawdzie postacie, które potrafią odpowiednio dobrze używać magicznych przedmiotów, też mogą takich przedmiotów używać, ale to już „małe” oszustwo).

W sumie w grze dostępnych jest szesnaście klas prestiżowych, w tym np. Assassin, Dwarfen Defender, Frenzied Berserker, Harper Agent, Red Dragon Disciple, Shadow Thief of Amn czy Warpriest. Warto się z nimi zapoznać już na etapie tworzenia, by móc zaplanować całą drogę rozwoju naszej postaci.

Witaminizowana karma dla psów firmy „Cerber & Charon” czyni cuda...

Trzech to już kompania

Z tym wszystkim wspaniale współgrają także nasi towarzysze. Zgraję tworzyć będziemy z nimi naprawdę kolorową, bo znajdzie się wśród nich między innymi złodziejka z rogami, druidka, czarodziej z ego wystarczającym na dziesięć, krasnolud marzący o zostaniu mnichem (bo kiedyś go dwóch takich pokonało...), myślący tylko o sobie łowca, paladyn wygnany z miasta czy kochająca ogień czarownica. A to tylko niektórzy z tych, których przyjdzie nam spotkać w trakcie podróży nie tylko po tym normalnym planie egzystencji, ale o tym „sza”. W końcu co za dużo, to mnie potem toporem między oczy ktoś potraktuje, bo przecież fabuła to jedna z największych zalet tej gry. Chociaż jeszcze tylko słówko – co powiedzielibyście na wielkiego, inteligentnego pajaka pilnującego podziemi w zamku?

Z towarzyszami wiąże się – rzecz jasna – kolejne plusy. Choćby za to, że możemy mieć nad nimi pełną kontrolę, aczkolwiek zazwyczaj nie jest to wcale konieczne – sztuczna inteligencja radzi sobie bardzo dobrze, zwłaszcza w przypadku postaci czarujących. Sterować nimi można zresztą nie

I nie będą one wcale ograniczone jedynie do nas i naszych towarzyszy, bo w niektórych zadaniach będą nas także wspomagać inni, jak na przykład oddelegowani do ochrony jednego z lordów w Neverwinter elitarni gwardziści, których będziemy mogli dość swobodnie porozstawiać wewnątrz chronionego domu. A to i tak dopiero początek.

Dość powiedzieć, że mniej więcej w połowie czasu gry stajemy się panem na własnym zamku! OK, może to trochę za dużo powiedziane, bo otrzymujemy go w stanie – łagodnie rzecz ujmując – nieco podupadłym, ale... właśnie, od naszych decyzji zależeć będzie, czy uda się go rozbudować, czy ściągniemy do niego wartościowych mieszkańców.

A i to nie wszystko – w pewnym momencie na naszej głowie będzie prowadzenie regularnej wojny! I to na szczeblu strategicznym! Nie znaczy to wprawdzie, że nagle z RPG-a NWN 2 zmieni się w RTS-a, bo problemy rozwiązujemy zazwyczaj po prostu rozmawiając z odpowiednimi ludźmi, ale w sumie tego należy się po grze fabularnej spodziewać. Tak więc za historię i sposób jej opowiedzenia należy się plus wręcz ogromny, jest w niej w końcu wszystko to, co w dobrym czy może raczej doskonałym RPG-u, być powinno.

A ten skąd się tu wziął? Z „Inwazji krwiożerczych technopajaków VII”!

Wykujmy coś samodzielnie

Wydawać by się mogło, że możliwość samodzielnego stworzenia magicznych przedmiotów będzie mało przydatna, bo i tak znajdziemy lepsze. Cóż... to nie do końca tak. W NWN 2 bowiem da się stworzyć nawet broń +5 (to w zasadzie poziom najwyższy); do tego może ona zadawać jeszcze dodatkowe obrażenia, np. od ognia, czy elektryczności (albo i te, i te). Można też stworzyć specjalnego... Ma to o tyle znaczenie, że natkniemy się na całym sporym liczbę przeciwników w większym lub mniejszym stopniu odpornych np. na zwykłe żelazo. Najprostszy przykład to wilkołaki, które łatwiej zabić zwykłym, nie magicznym sztykłem ze srebra niż toporem +3.

By stworzyć coś samemu, trzeba wprowadzić zdobyc i przepisać, i odpowiednio ingrediencje, ale... po coś w końcu tym poszukiwaczem przygód (i skarbow) jesteśmy, prawda?

tylko w czasie walki – mamy pełny dostęp do ich ekwipunku, możemy go dowolnie wymieniać czy dawać im przedmioty na przechowanie. Nieco ograniczeni jesteśmy tylko w przypadku awansowania ich na wyższy poziom doświadczenia – choć do nas (lub przycisku „rekomendowane”) należy wybieranie nowych zdolności i czarów tudzież rozwijanie umiejętności; zmiana klasy możliwa jest tylko, gdy wyniknie to z samej fabuły, a do tego dostaniemy przyzwolenie od samego zainteresowanego. Tak zresztą dochodzimy do kolejnego plusa, związanego z zależnościami pomiędzy członkami naszej drużyny.

Wpływowe zależności

Trafiać do niej będą postacie nie tylko o różnych charakterach, ale także przekonaniach i z własną historią oraz związanymi z tym problemami. Nie jest to może na pierwszy rzut oka nic nowego, ale zostało to rozwiązane naprawdę perfekcyjnie. Wszystko za sprawą utajnionych punktów wpływu, jaki możemy wywierać na każdą z postaci.

Każda poważniejsza decyzja przez nas podjęta może zmienić sposób, w jaki będziemy odbierani przez innych. A że różnymi postaciami kierują różne pobudki, często ze sobą sprzeczne – coś, tylko od nas zależy, czy uda się nam pozyskać sympatię, a nawet zaufanie niektórych z nich, bo o pogodzeniu interesów tak różnych postaci jak dobry paladyn i zły łowca możecie od razu zapomnieć.

Nawet magiczne pole siłowe nie pomoże na me gazy jelitowe! **GAUUU**

Ale – co równie istotne – śledzone są tutaj nie tylko relacje pomiędzy nami a resztą bandy, ale także pomiędzy wszystkimi postaciami kierowanymi przez komputer. Wielokrotnie będziemy się zresztą musieli opowiedzieć po jednej ze stron, dlatego też lepiej być dość stałym w uczuciach, bo nigdy nie wiadomo (w każdym razie przy pierwszym przechodzeniu gry), kiedy nasz los będzie zależał właśnie od tego, co powiedzą bądź zrobią inni.

Różowe okulary zdjąć!

Do tej pory pisałem o samych plusach, ba, rozłożyłem obraz gry idealnej. Ale tak dobrze niestety nie jest, dlatego teraz będzie o rzeczach mniej przyjemnych. Jak na przykład zacinająca się czasami w trakcie walki AI, która budzi się do życia dopiero, gdy sami daną postać ruszymy. Jest to o tyle irytujące, że choć mamy do dyspozycji aktywną pauzę, trzeba ją włączać ręcznie, podczas gdy w kilku wcześniejszych grach spod znaku D&D można było sobie zażyczyć, by akcja była automatycznie zatrzymywana np. w momencie, w którym któraś z naszych postaci jest już mocno ranna lub też zabiła swojego wroga.

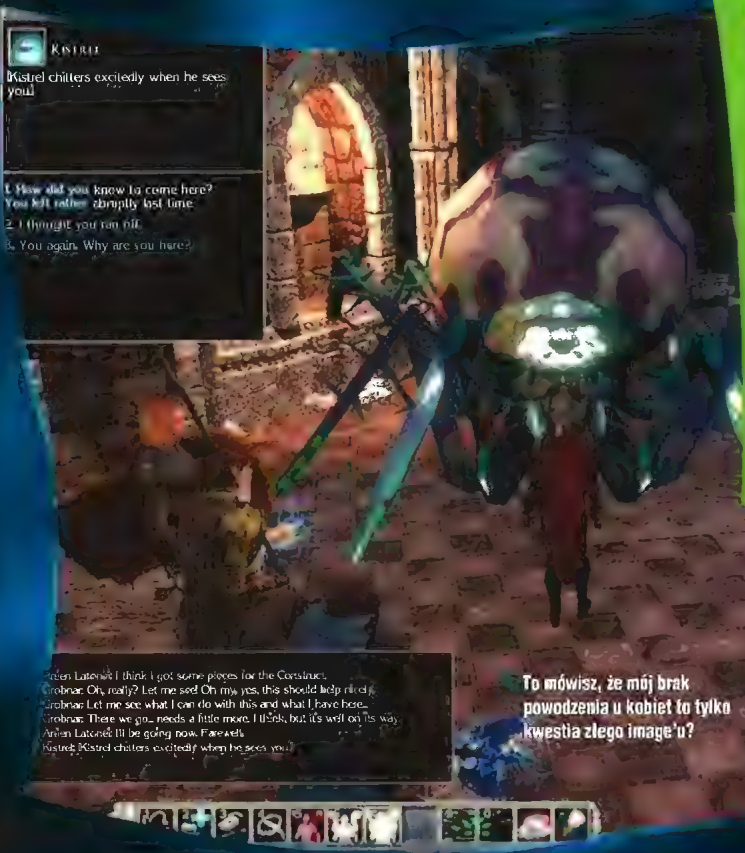
Na szczęście istnieje bardzo duża szansa, że AI dostanie w jakimś kolejnym patchu zdrowego kopa w tyłek i przestanie się obijać. W końcu w ciągu tygodnia od premiery pojawiły się aż dwie fatki, które dla własnego zdrowia lepiej zainstalować, bo usuwają sporo innych, niby małych, a jednak dużo bardziej irytujących błędów. Niektóre z nich wypadałoby wprowadzić poprawić nieco lepiej, jak pracę kamery (niekiedy po wyjściu z budynku czy wejściu do niego widzimy ciemność, bo obraz zasłaniają nam np. drzwi...) czy blokowanie się postaci, ale nawet w obecnej formie nie jest to zbyt uciążliwe.

Trudno natomiast oczekiwać, by za pomocą patcha udało się poprawić grafikę czy też obniżyć wymagania sprzętowe. Cóż, niemożliwość poprawionego engine'u (bardzo fajne efekty specjalne, np. czarów, naturalnie wyglądające tereny dzikie, podczas gdy w „jedynce” wszystko wyglądało jak zbudowane z klocków) widać, że wywodzi się on z pierwszego Neverwintera. OK, część lokacji robi naprawdę niezłe wrażenie, ale nie zmienia to faktu, że ogólnie rzecz ujmując – podziśujemy tutaj pomiędzy obszar

Co może edytor?

Coś więcej niż wytycznik? Za jego pomocą stworzysz własną historię, kampanię, a to wcale nie łatwy temat. Dzięki opcji modyfikacji obiektów w grze, możesz je trochę zmienić, tym samym odwołując się do psychologii mas i – a może przede wszystkim – do własnych doświadczeń. Jaką rolę w tym odegrać? W grze Baldur's Gate 3 i Oblivionie, by stworzyć własną podrobną mapę, kartę postaci, a nawet własną historię, nie wystarczy tylko kliknąć w odpowiednie przyciski. W grze Baldur's Gate 3 i Oblivionie, by stworzyć własną podrobną mapę, kartę postaci, a nawet własną historię, nie wystarczy tylko kliknąć w odpowiednie przyciski. W grze Baldur's Gate 3 i Oblivionie, by stworzyć własną podrobną mapę, kartę postaci, a nawet własną historię, nie wystarczy tylko kliknąć w odpowiednie przyciski.

W grze Baldur's Gate 3 i Oblivionie, by stworzyć własną podrobną mapę, kartę postaci, a nawet własną historię, nie wystarczy tylko kliknąć w odpowiednie przyciski. W grze Baldur's Gate 3 i Oblivionie, by stworzyć własną podrobną mapę, kartę postaci, a nawet własną historię, nie wystarczy tylko kliknąć w odpowiednie przyciski.



To mówisz, że mój brak powodzenia u kobiet to tylko kwestia złego image'u?



Pająk je biedronkę!

ranii (tracąc całkiem sporo czasu na ekranie ładowania pojawiającym się po kliknięciu obszaru, do którego chcemy się udać...), które w czasach Baldur's Gate'a (chodziliśmy wręcz za małutkie. O porównaniu z Oblivionem czy Gothikiem lepiej więc w tym względzie w ogóle nie myśleć...

W dodatku niektóre obszary wyraźnie odstają od tych najładniejszych, a na jeszcze innych, wcale nie większych, engine dostaje bardzo wyraźnej zadyszki i to wcale nieusprawiedliwionej tym, co widzimy na ekranie. Trzeba też pamiętać, że dokładnie tak samo jak w poprzedniej części, każdy z budynków, do których możemy wejść, to osobno ładowana mapka, niezbyt przystająca do tego, co widać z zewnątrz.

Dobra wiadomość jest jednak taka, że jeśli tylko gra nie będzie nam skakała (a dzięki bardzo dużym możliwościom konfiguracji jakości nie powinno być z tym na współczesnych komputerach zbyt wielkich problemów), do reszty rozwiązań dość szybko się przyzwyczailimy. W końcu tworzą tylko do wspomnianej opowieści... A do tego pozwalają w prosty sposób tworzyć nowe przygody za pomocą edytora – o tym jednak, podobnie jak i o możliwościach się już z osobnych ramek.

I jeszcze słowo o oprawie dźwiękowej. Za muzykę odpowiada niezawodny Jeremy Soule, jest więc bardzo dobra. Pełno jest również kwestii mówionych i do większości z nich nie można mieć zastrzeżeń. Niestety, niekiedy trafiają się kwestie zbyt ciche czy też wypowiedziane z innym nastawieniem niż reszta konwersacji, stąd też tylko 8.

Do sklepu biegiem marsz!
Jaki więc będzie finalny werdykt? Bardzo dużo zależy od tego, jakie mamy wobec nowego

Neverwintera oczekiwania. Wbrew pozorom trudno go bezpośrednio porównać z pozostałymi dwoma wielkimi RPG-ami – Gothikiem 3 oraz Oblivionem. Nie mamy tutaj ani tak dobrej iluzji świata, po którym możemy się swobodnie poruszać, ani tak bardzo dopracowanej grafiki.

W zamian za to dostajemy bardziej rozbudowaną interakcję pomiędzy bohaterem a jego towarzyszami, taktyczną walkę, ogromne możliwości rozwoju postaci oraz zatrzęsienie zaklęć i magicznych przedmiotów (a także ogromne możliwości stworzenia własnych – i to w trakcie kampanii, a nie w edytorze).

Do tego dochodzi jeszcze to, co – moim zdaniem – w RPG-ach najważniejsze, czyli fabuła i rozmach, które przebijają obie wspomniane gry, choć przyznam się bez bicia, że jako fan D&D w ogóle, a Zapomnianych Krain w szczególności, zbyt obiektywny tu pewnie nie jestem. A przecież jest jeszcze multi i edytor, pozwalający na tworzenie zupełnie nowych kampanii w całkiem nowym świecie, których to „konkurenci” nie mają w ogóle. To zaś w przypadku NWN 2 jest przecież nawet ważniejsze niż sama kampania, bo to dzięki tym narzędziom oczekiwać należy również wielkiego odzewu społeczności graczy, co w przypadku „jedynki”.

Powiem więc tak: NWN 2 nie jest tytułem bez wad i jeśli najważniejsze są dla ciebie graficzne fajerwerki, lepiej zrobisz albo zmieniając nastawienie, albo sięgając po inny tytuł. Jeśli natomiast oczekujesz świetnej fabuły i zapadających w pamięć towarzyszy, mnogości opcji związanych

z rozwojem postaci, a do tego chciałbyś móc pograć ze znajomymi w Sieci, mieć możliwość ściągnięcia przygód zrobionych przez innych lub też samemu spróbować sił jako twórcy czy Misur Podziemi – cóż, w takim przypadku nowe Dzieło Obsidianu na pewno cię nie zawiedzie.

Ba, jestem przekonany, że będziesz do niego przywiązany jeszcze przez kilka następnych lat! **ICBA**



OCENA 9+

GRYwalność 10
VIDEO 7
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- ☑️ świetna kampania!
- ☑️ naprawdę świetna!
- ☑️ bardzo duże możliwości rozwoju
- ☑️ narzędzia do tworzenia modułów
- ☑️ rozgrywka online
- ☐️ wymagania sprzętowe
- ☐️ dość słaba grafika
- ☐️ problemy z AI + trochę bugów

■ PRODUCENT: TIMEGATE STUDIOS
 ■ DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
 ■ CENA: 49,90 ZŁ
 ■ WWW.WHATISFEAR.COM

■ WIN 2K/XP
 ■ PROCESOR: 1.7 GHz
 ■ RAM: 512 MB
 ■ GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | DOBRZE... ALE MOGŁO BYĆ LEPIEJ

W trakcie rozgrywki jeden z drugoplanowych bohaterów gry mówi do nas coś w stylu: „Czegoś takiego chyba jeszcze nie widzieliście”. Cóż, temu panu już dziękujemy. Ten pan się niestety myli. Bo mówiąc wprost i bez ogródek – widzieliśmy dokładnie to samo.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

FEAR

EXTRACTION POINT



Jakiegokolwiek sensownego szkieletu fabularnego. Wszystko, co usłyszymy i zobaczymy, jest jedynie pretekstem do wysłania w niebyt kolejnych klonów z armii Fettel, które zostały się po masakrze, jaką rozpętałyśmy ostatnim razem.

Pięćlogodzinne déjà vu

Podczas zabawy nieodłącznie towarzyszyło mi uczucie déjà vu. Zaraz, zaraz – drapałem się strapiiony po głowie – czy ja tu już czasem nie byłem? Czy nie dukłem tych samych gości po pyskach? I tak, i nie. Bo choć wraz z dodatkowym scenariuszem dostajemy także zupełnie nowe mapy, kontynuują one świecką tradycję znaną z oryginalnego programu – linowość, schematyzm i totalny brak urozmaicenia w odwiedzanych lokacjach. Wszystko po raz kolejny rozgrywa się w klaustrofobicznych pomieszczeniach z betonu, stali i szkła, wypełnionych po brzegi poustawianymi wszędzie pudłami, skrzynkami, szafkami i całą masą innego bzdziwów. Po raz kolejny palętny się po jakichś ruderach, piwnicach i podziemiach, później trafiaamy do tuneli metra, by ostatecznie wyładować na oślepiająco białych szpitalnych korytarzach.

Śmiem podejrzewać, że równie dobrze moglibyśmy załączyć screeny, które zrzuciłem przy przechodzeniu podstawki, a większość z was i tak pewnie nie zorientowałaby się, że coś jest nie tak. Nie dlatego, że uważam czytelników za średnio rozgarniętych. Sęk

Ekipie odpowiedzialnej za pierwszy oficjalny dodatek do FEAR, programistów z TimeGate Studios (znani w zasadzie jedynie z serii Kohan), udało się wysmażyć tytuł nielecho trudny w ocenie. Mamy bowiem całkiem smaczne i dość intensywne – choć krótkie i przeznaczone jedynie do single'a – danie, z drugiej jednak strony, trudno nie odnieść wrażenia, że oto przed nami klasyczny przykład powtórniki z roz(g)rywki.

Opowieść się nie klei

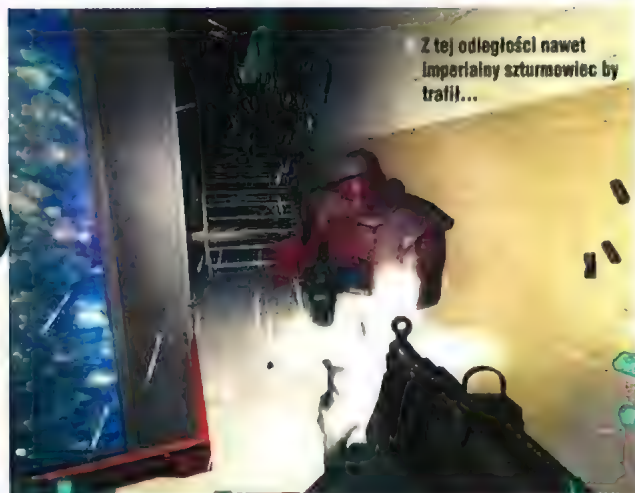
Na początek może nieco o fabule. Na tym polu dodatek leży i kwiczy, gdyż twórcy

w zasadzie kompletnie się nie wysilił. Historia z podstawki, choć też jakoś szczególnie nie porywała, była całkiem niezłym spoiwem łączącym bezpardonową rzeź z łosami tajemniczej Armii, a smaczku dodawały chociażby takie detale jak strzępy rozmów odsłuchiwane z automatycznych sekretarek. Tutaj niestety tego zabrakło.

Extraction Point jest bezpośrednią kontynuacją, rozgrywa się w chwilę po katastrofie śmigłowca, którym ewakuował się nasz bohater. Mamy więc ciąg dalszy, wymyślony niestety nieco na siłę i pozbawiony



To niewiele więcej jak tylko efektowny zestaw nowych map do podstawki.



w tym, że ten dodatek to nie innego jak nowe płataniny podobnych do siebie korytarzy i walka z tymi samymi klonami, których gnoiliśmy przeszło rok temu. Ktoś mógłby ostro za protestować. Czegoż, u diabła, się czepiam? Toż to przecież jeno dodatek, a nie część druga. A czego się spodziewać po expansion packu, jeśli nie nowych etapów własnie?

Zmian zero, nowości niewiele
Jeśli o nowości idzie, występują w zasadzie w śladowych ilościach, przez co

nie wpływają w żaden znaczący sposób na ocenę końcową. Pojawili się bodaj dwaj czy trzej nowi przeciwnicy, w tym jeden niewdzięczny – piekielnie szybki, walczący w zwarciu zjawą. Niestety bardziej irytująca niż straszna.

Z dwóch nowych pukawek z pewnością warto wspomnieć o minigunie, zmieniającym w ekspresowym tempie każdego wroga w krwawą miazgę, a pokój w stertę dymiącego gruzu. Wy-

JAZDA PO BANDZIE BEZ TRZYMANKI! **FLATOUT 2**



- Ogromna ilość bosko wypasionych fur.
- Tysiące obiektów do totalnego zmasakrowania.
- Nowy dziki wymiar odjechanych minigierek.
- Hardcore'owe trasy: pustynie, lasy, ulice, kanały i specjalne areny.
- Profesjonalna polska wersja językowa.
- **Wynalazająca cena tylko 49,99 zł!**



Już w sprzedaży!



gram.pl

CD Projekt



www.FlatOutGame.com



Wybuchowa metoda teleportacji, nie powiem...



■ Dużo iskierek nadziei.

OKIEM QN'IKA

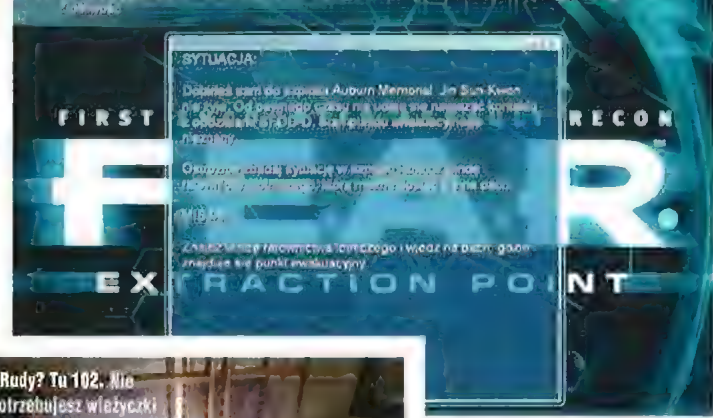
OCENA
5

Dziwna sprawa – choć w sumie pod zdecydowaną większość zdań w tej recenzji mogłbym się podpisać, to już ocena jest dla mnie zagadką. Extraction Point do rozgrywki wnosí tylko nowe bronie (niewiele) i przeciwników (takoz) – i za to trzeba zapłacić 50 złotych?! Halo! Takie rzeczy powinny być możliwe do ściągnięcia z Sieci: byle fan z odrobiną talentu i odpowiednimi narzędziami za darmo zrobiłby dużo więcej i nieodpłatnie udostępnił swoją pracę wszystkim chętnym. Mnie osobście FEAR

znużył już w podstawce, a dodatek nie zmienia tego, co było tam najgorsze: monotoni oraz słabego zaprojektowania etapów. Owszem – strzelaniny wciąż są przyjemne, ale żeby to stwierdzić, wystarczy jeszcze raz przejść FEAR-a, a nie od razu kupować jeszcze raz to samo.

PS Co do oceny polonizacji, też zgłosiłbym veto – w żadnym momencie nie jest porównawcza, a sam brak błędów na pewno nie tłumaczy oceny 9...

Interwał 05 - Punkt ewakuacyjny



■ Rudy? Tu 102. Nie potrzebujesz wieżyczki w dobrym stanie?

Polonizacja

Powiem krótko – jeśli chodzi o spolszczenie, jest **dobrze**. Żadnych rżących baboli czy chociażby zwyczajnych literówek nie udało mi się wychwycić. W zasadzie jedyną rzeczą, do której mogłbym się przychylić, jest stosunkowo niewielki rozmiar czcionki napisów pojawiających się na ekranie w trakcie gry.

Cieszy natomiast inna rzecz. Podobnie jak w przypadku podstawki, język, którym posługują się bohaterowie, jest dość „ciężki”. Na szczęście tłumacze i tym razem nie poszli na łatwiznę, przez co mamy do czynienia z jedną z najbardziej śmiałych i odważnych polonizacji w historii branży.

Gdybyśmy mieli oceniać grę pod kątem polonizacji – byłoby 9.

niej od tamtej pory już uodporniłeś się na małe czarnowłose dziewczynki i jak teraz taka wyskoczy z szybu wentylacyjnego prosto przed twoją twarzą, nie zaliczysz kolejnego zgonu, jeno ziewniesz i pójdziesz dalej. (Tym niemniej parę razy podczas grania ciśnienie skacze, przyznając.)

Na koniec anegdotka

Mam kumpla, który nie lubi FEAR i podczas zagonzalej dyskusji dość

fajnie swoją niechęć uzasadnił. Dla niego to taki odpowiednik Burnouta (niewiarygodnie szybkie, arcade'owe wyścigi na konsole) wśród FPS-ów. Pozwoliłem sobie o tym wspomnieć, gdyż uważam, że to cholernie trafne porównanie. Takż jest właśnie FEAR (jak i dodatek do niego). Ładny, dynamiczny, pięknie efektywny. Kupa iskierek i dymu, ale jak już cały ten kurz opadnie, pod spodem tak naprawdę niewiele ciekawego do oglądania pozostaje.

Zatem – ile?

Długo się zastanawiałem nad oceną. Ostatecznie stanęło na siódmce. Jak to? Tyle marudzenia i aż 7? Cóż, nie zapominajmy, że to wciąż **dobra gra w ponadprzeciętnej oprawie**. Oddani fani mogą spokojnie dodać punkt do oceny. Ale jeśli nie jesteś gorącym zwolennikiem dzieła Monolith, możesz sobie spokojnie zakup darować. Zaręczam, że nie ominie cię nic, czego mógłbyś później żałować.

Extraction Point to niewiele więcej jak tylko efektowny zestaw nowych map do podstawki. A i one jakoś specjalnie nie powalają – to samo wszak widzieliśmy już rok temu. Po prostu nie widać różnicy. A skoro nie widać różnicy, to po co przepłacać? **[GDA]**

wrażnych jednostek stoi również na bardzo dobrym poziomie. Nie wydaje mi się, by wrogowie byli inteligentniejsi, z całą pewnością jednak atakują w większych grupach, przez co niektóre starcia są nielichym wyzwaniem na wyższych poziomach trudności.

Wizualnie Extraction Point też nie różni się w jakiś znaczący sposób od pierwszorzoru. Być może coś tam dodano, zmieniono bądź ulepszono. Nie wnioskuję. Na pierwszy i drugi rzut oka gra brzmi i wygląda tak samo, czyli bardzo dobrze. Z drugiej strony – taki Prey, choć ładniejszy, ma o wiele mniejszy apetyt na moc obliczeniową naszego komputera. Jak widać, można wszystko, nawet zoptymalizować silnik Doom'a.

STRACH ma wielkie oczy

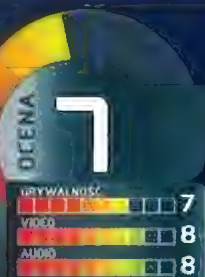
Jeśli zaś idzie o tak zwane momenty grozy, również nie spodziewajcie się zbyt wiele. Co prawda, jak na tak krótki dodatek włączono tego dość sporo. Ba! Śmiem twierdzić, że mój główny bohater występuje nawet częściej niż w podstawce, ale cóż z tego, skoro po raz kolejny próbuję się nas przestraszyć za pomocą tych samych ograniczonych sztuczek? Nawet jeśli przy przechodzeniu podstawki miałeś pełne portki strachu, najprawdopodob-

jątkowo przyjemna gawera, jednak dość znacznie ograniczająca szybkość naszych ruchów. Nasz bohater wzbogacił się również o przenośną wieżyczkę, automatycznie strzelającą we wraże oddziały. Rzucamy tym jak granatem w interesujące nas miejsce (przylega nie tylko do podłóg), a resztę martwić się już nie musimy. Cacuszko samo zrobi resztę.

Ponadto gdzieś tam porzucano specjalne skrzynie z dodatkowym wyposażeniem, mamy też możliwość wyważania drzwi, waląc w nich np. kolbą sploty. To byłoby z grubsza wszystko. Jak sami widzicie, czysta kosmetyka, niezmieniająca w żaden znaczący sposób rozgrywki.

Wrogów kupa

Nie zmienili się również ani na jotę same potyczki. Tym razem jednak warto dodać – na szczęście. Dalej są bowiem niezwykle satysfakcjonujące i niewiarygodnie wręcz efektywne. Po raz kolejny to one napędzają całą, będąc niejako gwoździem programu. Al-



PODSUMOWANIE

- oprawa audio-wideo wciąż daje radę
- potyczki znów urwały mi głowę
- AI przeciwników

- to wszystko już było
- śladowe ilości zmian
- jak każdy dodatek – krótki
- mało zróżnicowane lokacje
- zaledwie jedna naprawdę dobra scena grozy

Komputronik

Ogólnopolska sieć salonów komputerowych

ponad 13 000 produktów • doskonała dostępność • wszystkie nowości • atrakcyjne ceny • promocje
realizacja dostaw nawet w 24h • wysyłka i serwis realizowane na nasz koszt



3555,- z VAT

rata miesięczna tylko **182,-***

komputer + monitor + drukarka



przy zakupie zestawu
kolorowa drukarka
HP DeskJet 1360
GRATIS!

Geo-PC Venus Alfa

Geo-PC Venus Alfa to komputer, z którym śmiało i odważnie będziesz stawiał swoje pierwsze kroki. Jest szybki, wydajny i posiada gwarancję dobrej marki. Pomocny w nauce oraz w pracy. Venus Alfa to także konsola do gier i wielofunkcyjny sprzęt audio umożliwiający otrzymanie dźwięku przestrzennego.

2399,- z VAT

cena komputera

Monitor 19" iiyama ProLite E1900S-S2

19-calowy panel to propozycja adresowana do wymagających użytkowników domowych i biurowych. Jego główną zaletą jest superszybki, 2ms czas reakcji, dzięki któremu monitor ten doskonale poradzi sobie z wyświetlaniem nawet najbardziej zaawansowanych gier video i filmów.

Rozdzielczość fizyczna tego panelu wynosi 1,3 megapikseli (1280 x 1024), kontrast i jasność to odpowiednio 700:1 i 300 cd/m². Model ProLite E1900 wyposażony jest w analogowe wejście D-Sub i cyfrowe DVI-D.

procesor
oprogramowanie
płyta główna
pamięć RAM
dysk twardy
czynniki kart pamięci
napęd optyczny
obudowa
akcesoria
oprogramowanie

Intel® Core™2 Duo E6300
Microsoft® Windows® Media Center PL
Asus (zintegrowana k. dźwiękowa (6-kanalowa), k. sieciowa 10/100 Mbps)
Kingston 512MB DDR2 (667MHz)
Seagate 160GB Serial ATA II (zapis prostopadły)
wielostandardowy
Samsung DVD+-RW DL
Geo-PC 350W
mysz optyczna, klawiatura multimedialna
pakiet gier: Tomb Raider, Railroad Tycoon 3, Warlords IV; Nero,
Norton Internet Security 2006 (wersja 90-dniowa)
zintegrowana z możliwością rozbudowy o dowolną
kartę z niżej wymienionych:

karta graficzna

wybierz kartę graficzną na miarę swoich potrzeb:

cena
dopłata: komputer:

Gigabyte 7300GS Silent	(256MB DDR2 800 MHz, DVI / HDTV)	250 zł	2649 zł
Gigabyte 7600GS Turbo Silent	(512MB DDR2 800 MHz, DVI / HDTV)	500 zł	2899 zł
Asus 7900GS	(256MB DDR3 1400 MHz, DVI / HDTV)	800 zł	3199 zł

Sprawdź największą ofertę w Polsce !!!

Usługi Klientów Biznesowych: centrala Poznań, ul. Wolczyńska 37, tel. (061) 835-94-61 do -64 oraz 863-81-80, oddział w Warszawie: ul. Grochowska 278 lok. 1, tel. (022) 740-90-47, więcej kontaktów na www.komputronik.com

Poradcy handlowi sklepu www.komputronik.pl: infolinia (061) 835-94-94, e-mail: sklep@komputronik.pl, Sieć sklepów Komputronik: Poznań, CH Plaza, ul. Kaspra Drużbickiego 2, tel. (061) 659-74-67, Poznań, CH Stary Browar, poziom *-1*, ul. Półwiejska 42, tel. (061) 8-596-596, Poznań, ul. Św. Marcin 25, Poznań, ul. Grochowska 26, tel. (061) 865-53-66, Poznań, ul. Promianista 102, tel. (061) 861-02-55, Bydgoszcz, ul. Dworcowa 28, tel. (052) 321-75-26, bydgoszcz@komputronik.pl, Chodzież, ul. Wojska Polskiego 13, tel. (067) 281-09-90, chodzież@komputronik.pl, Chojnice, ul. Angowska, pawilon nr 1, tel. (052) 397-45-33, chojnice@komputronik.pl, Czarnków, ul. Kościuszkowski 53, tel. (067) 2-555-888, czarnkow@komputronik.pl, Częstochowa, al. Kościuszkowski 23, tel. (034) 361-02-98, czestochowa@komputronik.pl, Gdańsk, C.H. Osowa, ul. Spacerowa 48, tel. (0-58) 520-98-55, 0600-421-651, gdansk@komputronik.pl, Gdynia, C.H. Kwiatkowski, ul. 10 Lutego 16, tel. (058) 783-18-83, gdynia@komputronik.pl, Gniezno, ul. Rynek 3, tel. (061) 425-43-32, gniezno@komputronik.pl, Gorzów Wlkp., C.H. Panorama, ul. Górczyńska 23, tel. (095) 728-29-70, -71, gorzow@komputronik.pl, Grodzisk Wlkp., ul. Sieroka 7, tel. (061) 444-70-28, grodzisk@komputronik.pl, Kalisz, ul. Śródmiejska 13, tel. (062) 757-31-87, kalisz@komputronik.pl, Katowice, Silesia City Center, ul. Chorzowska 107, tel. (032) 60-50-788, katowice@komputronik.pl, Konin, ul. Spółdzielców 33 lokal 4, tel. (063) 245-04-12, konin@komputronik.pl, Kostrzyn n/Odrą, ul. Wodna 7D, tel. (095) 752-56-58, kostrzyn@komputronik.pl, Kościerzyna, C.H. Galeria na Długiej, ul. Długa 28, tel. (058) 686-79-07, koscierza@komputronik.pl, Kraków, C.H. Krokus-Geant 1p., ul. Bora-Komorowskiego 37, tel. (012) 417-00-74, krakow@komputronik.pl, Leszno, ul. Kościelna 19, tel. (065) 520-60-51, leszno@komputronik.pl, Łęka, ul. Bat. Chłopskich 1A/2, tel. (055) 8624-100, leka@komputronik.pl, Łódź, CH Saspol, ul. Piotrkowska 95, tel. 042 632-06-20, lodz@komputronik.pl, Oborniki Wlkp., ul. Zamkowa 6, tel. (061) 297-58-80, oborniki@komputronik.pl, Ostrow Wlkp., ul. Dąbrowska 28, tel. (062) 736-00-03, ostrow@komputronik.pl, Pila, ul. Śródmiejska 12, tel. (067) 214-81-99, pila@komputronik.pl, Pniewy, ul. Św. Wawrzyńca 2, tel. (061) 29-11-336, pniewy@komputronik.pl, Racibórz, ul. Opawska 3, tel. (032) 415-08-01, raciborz@komputronik.pl, Radom, ul. Konstytucji 3 Maja nr 5, tel. (048) 363-24-19, radom@komputronik.pl, Słupca, ul. Warszawska 10, tel. (063) 277-16-70, slupca@komputronik.pl, Słupsk, ul. Filmowa 4A, tel. (059) 841-70-30, slupsk@komputronik.pl, Swarzędz, ul. Żytnia 25, tel. (061) 651-52-80, swarzedz@komputronik.pl, Szamotuły, ul. Braci Czeskich 5, tel. (061) 29-26-187, szamotuly@komputronik.pl, Szczecinek, ul. Bohaterów Warszawy 43D, tel. (094) 372-16-32, szczecinek@komputronik.pl, Śrem, ul. Wyszyńskiego 6, tel. (061) 283-58-84, srem@komputronik.pl, Warszawa, al. Solidarności 82, tel. (022) 887-06-88, aleja@komputronik.pl, Warszawa, ul. Marszałkowska 9/15, tel. (022) 825-20-97, marszalkowska@komputronik.pl, Warszawa, ul. Grochowska 278, tel. (022) 740-90-49, wwa_groch@komputronik.pl, Warszawa, C.H. Reduta, al. Jerozolimskie 148, tel. (022) 882-18-68, reduta@komputronik.pl, Wągrowiec, ul. Rynek 13, tel. (067) 26-28-651, wagrowiec@komputronik.pl, Wrocław, ul. Szarynka 38B, wroclaw@komputronik.pl, Wronki, ul. Poznańska 36, tel. (067) 254-30-33, 254-32-13, wronki@komputronik.pl, Września, ul. Staszica 1, tel. (061) 436-01-36, wrzesnia@komputronik.pl

Autoryzowani Partnerzy Geo-PC - Geo Centrum: Brzeziny, ul. Św. Anny 13, tel. (046) 874-24-66, Czempin, ul. 10-lecia RKS 19, tel. (061) 282-60-98, Glucholazy, ul. Bohaterów Warszawy 6, tel. kom. 507-789-308, Grudziądz, ul. Łyskowskiego 10, tel. (056) 462-08-54, Kołobrzeg, ul. Dąbowski 15/1, tel. (094) 354-26-29, Końskie, ul. 3-go Maja 1, tel. (041) 372-87-56, Krotoszyn, ul. Słodowa 13, tel. (062) 722-68-14, Luboń, ul. Kościuszkowski 1a, tel. (061) 813-10-69, Łomża, ul. Mazowiecka 1 paw. 9, tel. (086) 218-47-26, Łódź, ul. Koperskiego 62, tel. (042) 636-64-49, Łódź, ul. Zachodnia 23A, tel. (042) 617-37-70, Międzyrzecz, ul. Świerczewskiego 8, tel. (095) 742-11-74, Piotrków Trybunalski, ul. Armii Krajowej 26, tel. (044) 647-38-68, Radom, ul. Żeromskiego 4, tel. (048) 363-11-88, Szczecin, Plac Rodła 8, tel. (091) 359-46-26, Tomaszów Mazowiecki, ul. Konstytucji 3-go Maja 9/11, tel. (044) 724-45-22, Tomaszów Mazowiecki, ul. Mościckiego 12, tel. (044) 726-08-00, Zgorzelec, ul. 1-go Maja 37, tel. (042) 716-17-63, Zgorzelec, ul. Boya Żeleńskiego 39, tel. (042) 716-78-66, Złotów, ul. Norwida 7, tel. (067) 263-34-52

* System ratowy Lukas, wpłata własna 10%, raty na 20 miesięcy. Wszystkie ceny z VAT, oferta ograniczona. To ogłoszenie nie jest ofertą w rozumieniu KC, ceny mogą ulec zmianie.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiw, Intel Viiw Inside, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, Xeon Inside są zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Intel Corporation lub jej podmiotów zależnych w Stanach Zjednoczonych Am. Pn lub innych krajach



Już 8 grudnia gry

GUILD WARS

GUILD WARS
FRACTIONS

GUILD WARS
NIGHTFALL

po raz pierwszy w polskiej wersji językowej!

8 grudnia startują polskie serwery wszystkich gier z serii Guild Wars.

Dla posiadaczy wcześniejszych wersji Guild Wars,

Guild Wars: Factions i Guild Wars: Nightfall opcja dostępna za darmo!

Wystarczy wybrać język polski w menu wyboru wersji językowych.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gam.pl/info

Dożywotnia Gwarancja

Ukończymy temat i zwrócimy ci pieniądze, bez podania przyczyny.



Wirtualne Pieniądze

Wirtualne Pieniądze to nowy sposób na zakup gier i usług.



Używki (używane gry)

Gry, które zostały już używane, ale nadal są w pełni funkcjonalne.



UWAGA!
Po raz pierwszy
gra z gatunku
massive multiplayer
on-line
PO POLSKU!

GUILD WARS®

Graj na polskich serwerach!



12+



© 2005-2006 NCsoft Europe Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. NCsoft, zczapione logo NC, Arenanet, Guild Wars, Guild Wars Factions i Guild Wars Nightfall oraz wszystkie związane z nimi loga i projekty są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi NCsoft Corporation. Wszystkie pozostałe znaki handlowe lub zastrzeżone znaki handlowe są własnością odpowiednich podmiotów.

Bądź pierwszy, zamów już dziś swój egzemplarz gier Guild Wars, Guild Wars: Factions
i Guild Wars: Nightfall na stronie <http://sklep.gram.pl/GuildWars>

WYDAWCA: UBISOFT
DYSTRYBUTOR: CENEC
CENA: 99,90 zł
WWW.SPLINTERCELL.COM

WIN XP
PROCESOR: 3 GHz
RAM: 1 GB
GRAFIKA: ATI 128 MB

GEM | SIC TRANSIT GLORIA...

Tom Clancy's SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Jak z pewnością wiedzą wszyscy zainteresowani losami Sama Fishera, Double Agent stanowi największe wyzwanie w jego życiu. Po raz pierwszy przychodzi mu działać w pełnym świetle dnia i to na dwa przeciwstawne sobie fronty naraz. Mimo to ośmieli się stwierdzić, że jeszcze trudniejsze zadanie stawia przed nim podpisanym, który zmuszony będzie wyjaśnić, dlaczego nagle przestał lubić serię Splinter Cell.

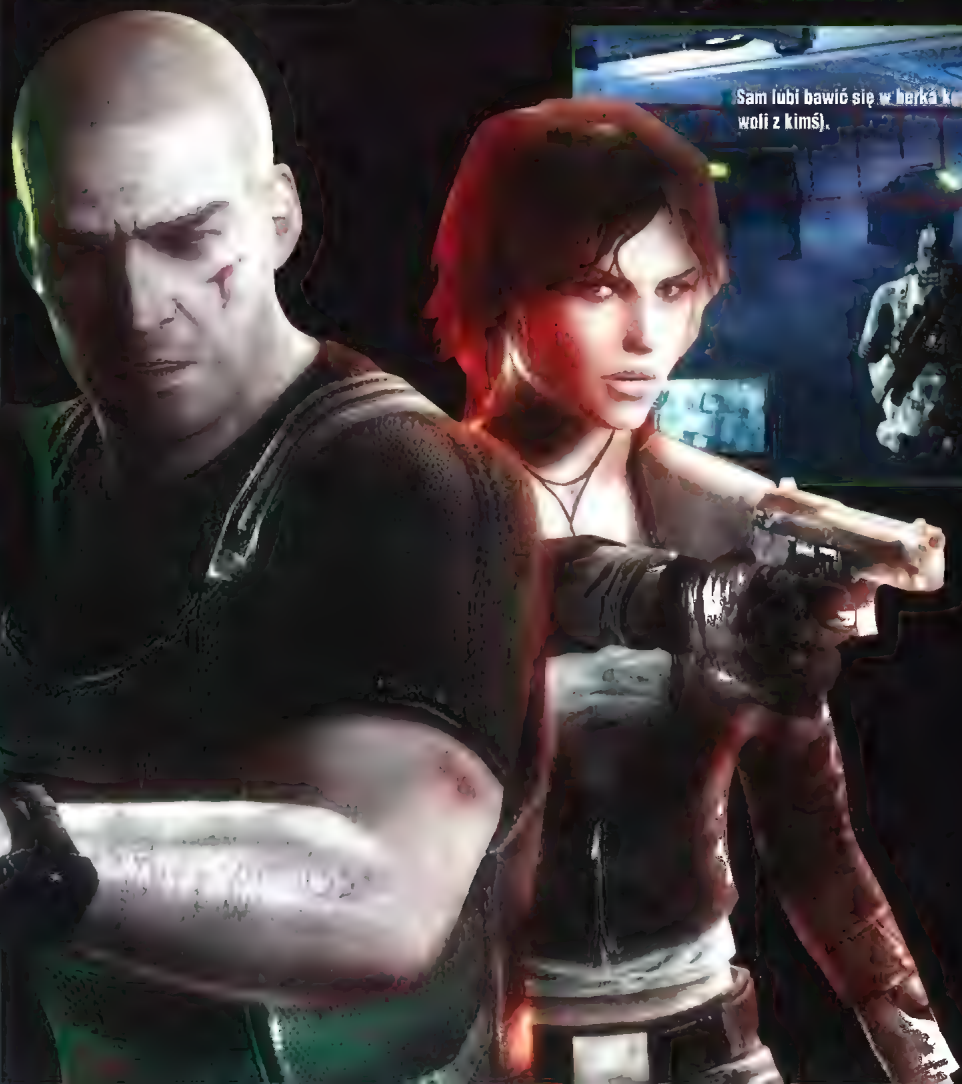
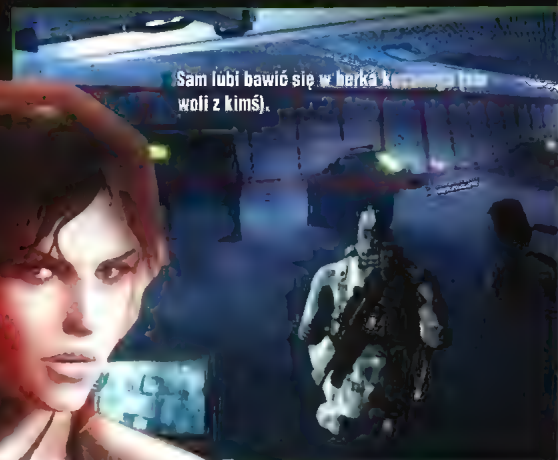
Zaczniemy od tego, że opinii o Double Agent będzie tyle pewnie, ilu graczy. Nie tylko dlatego, że spora część samowwanczych fanów serii zawsze koncentrowała się na członku „agresywnym”, a nie „wywiad” i dla nich akurat obowiązujący styl gry nie jest niczym nowym. Także dlatego, że Ubisoft zlecił jej wykonanie aż czterem swoim studiom – w Montrealu, Szanghaju, Annecy, Mediolanie – przy czym nie do końca wiadomo, które z wymienionych odpowiada za część single, a które za część multi, a jeśli wiadomo, to czy pracowało nad

wersją na platformy obecnej lub następnej generacji, a może w ogóle zajmowało się jedynie częścią stanowiącą exclusive którejs z konsol... Innymi słowy, odczucia co do gry zmieniają się – częstokroć diametralnie – nie tylko w zależności od tego, czy oglądałeś ją na monitorze, czy telewizorze, ale – jeśli to był telewizor – czy miał tradycyjny ekran, czy może już raczej HD.

Agent podwójny podwójnie

Spróbujmy jednak uporządkować nieco ten chaos. Z grubsza biorąc, istnieją dwie różne wersje Double Agent.

Jedna z nich nazwana „current gen” przygotowana została przez Ubisoft Shanghai z myślą o konsolach obecnej generacji – PlayStation 2, Xbox, GameCube. Dodatkowo jednak istnieje jej wariant „next gen” stworzony przez Ubisoft Montreal na konsolę Xbox 360 oraz – nie sądziłem, że kiedyś to powiem – niestety także PC. Niestety dlatego, że jak wynika z recenzji, ta „futurystyczna” wersja jest gorsza niż ta być może nieco już wczorajsza! Naturalnie nie mówimy tu o jakości grafiki, która jest jednak lepsza niż ta w Chaos Theory. Co z tego jednak, gdy wszystko inne, w tym podstawowe i niezmienne – zdawałoby się – składowe sukcesu serii, uległy znaczącym modyfikacjom, a całość, mówiąc najprościej, rozlała się w szwach...



Przez noktowizor widzę wszystko zielone, a bez niego czerwone. Czy to coś poważnego, doktorze?

Zacznijmy od fabuły gry – elementu, który zawsze stanowił podstawę gier serii. Pomyślana była ona zaś, przypominę, jako interaktywny polityczny thriller w stylu Toma Clancy'ego. Stąd właśnie choćby klimatyczne, choć w gruncie rzeczy nieznaczące „kryptonimy” w rodzaju Pandora Tomorrow, Chaos Theory czy nawet samo Splinter Cell – będące tytułami kolejnych gier. Aktualnie jednak sprawa jest jasna – Splinter Cell – Sam Fisher to Double Agent, a gra bazuje na idei służby dwóm panom naraz. Nie ma nawet, tak jak w Jedi Outcast, miejsca na wątpliwości, kto tak naprawdę był tym outcastem. Innymi słowy: czy tytuł podwójnego agenta mógł się odnosić także do kogoś innego. Przyznać jednak przy tym należy, że istnieją w grze pewne wskazówki, iż pierwotny zamiar mógł być nieco bardziej w stylu poprzednich gier serii. Istnieć może dla przykładu, żadna tajemnica, inny agent. I tyle tylko, że to odkrycie ma w gruncie rzeczy zerowe znaczenie dla samej gry i odczuć z nią związanych.

Dobra fabuła, zła opowieść

Sama fabuła, każąca kilkuosobowej grupie wyrotowców zwanych samych siebie Armią Johna Browna (John Brown's Army; JBA) dążyć do zagłady Stanów Zjednoczonych, nie jest w gruncie rzeczy bardzo zła. Jest jednak **bardzo źle opowiedziana** – jest zbyt mało czytelna tam, gdzie powinna być jasna, a z drugiej strony, zbyt bezpośrednia tam, gdzie najlepiej służyłoby niedopowiedzenie.

Teatrzyk cieni przedstawia.

Weźmy przyczyny podwójnej agentury Sama Fishera. Z zapowiedzi wiemy, że decyduje się na nią po traumatycznych przeżyciach związanych ze śmiercią partnera oraz ukochanej córki. W samej grze wygląda to następująco – pojawia się partner Fishera „John” lub po prostu „Junior”. Jego imię jednak nie ma w gruncie rzeczy żadnego znaczenia, gdyż w chwilę później zostaje zabity przez skrypt. Misja się kończy, Sam wskakuje do ospreya i głos Lamberta mówi nam o śmierci jego córki. Następnie w przeciągu paru sekund obserwujemy „fall from grace” Fishera i ostar-

Ameryka, psiakrew, a windy nie działają... ten kraj się stacza!

Bug antenna on the roof

11:2

Następny SpC powinien się nazywać Mission Impossible. Bo taki poziom trudności będzie mieć dla Ubisoftu próba odzyskania zaufania fanów.

tecnie trafiamy wraz z nim do więzienia stanowego Ellsworth...

A ściślej – tam trafia już sam Fisher. To zaś dlatego, że wszystkie zabiegi sprawiły, iż nie jesteśmy w gruncie rzeczy w stanie ponownie zintegrować się z bohaterem. Całość sprawia wrażenie *deus ex machina*, co wyłącznie zwiększa dystans w stosunku do wydarzeń z Double Agent.

Mission Shortissible

Pomówmy jednak o nich samych. Misji w kampanii single player w standardowym ich rozumieniu jest... sześć. Aby jednak zakamuflować nieco tę niezbyt wielką liczbę, podzielono je – np. misję na Morzu Ochockim na 2, a Afrykę na 3 wyczujujące się osobno „podmisje”. Dodatkowo czas wypełniają trzy czasowe wizyty w kwaterach głównych John Brown's Army, w czasie których Fisher pracuje nad zaufaniem z jednej strony terrorystów, z drugiej zaś – macierzystej NSA. Faktyczne znaczenie tych działań najlepiej oddaje podpowiedź na ekranie logowania: „są opcjonalne”, co znaczy, że na niskim i średnim poziomie trudności można te przewidziane na nie pół godziny spędzić, oglądając telewizję – ewentualne straty nadrobić da się później.

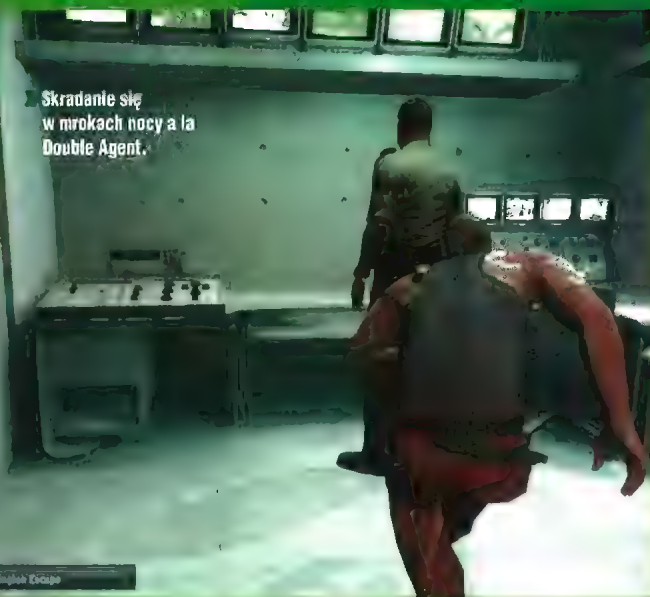
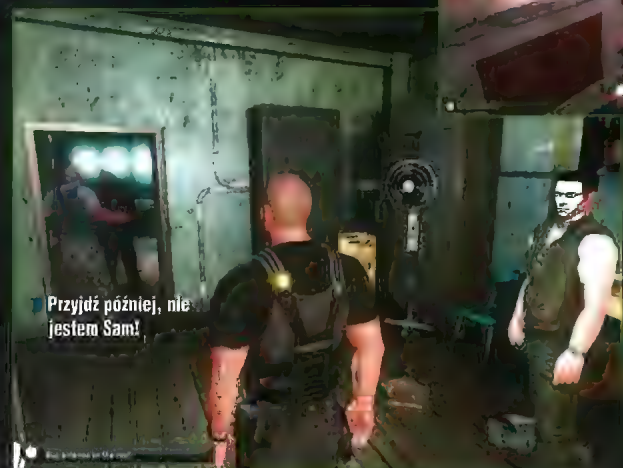
Shadows – off

Same misje jednak, niestety, również nie staną się kanonem gatunku. Przede wszystkim dlatego, że większość z nich rozgrywa się, uwaga, w ciągu dnia, w pełnym świetle, a skradanie się polega nie tyle na ukrywaniu w cieniach, ile zestrzaniu posunięć z ruchami przeciwników. Dodatkowo zmianie uległ także system ukrywania się w tradycyjnie doskonałych cieniach. Dotąd, we wszystkich

znanych mi grach tego typu, mieliśmy do czynienia ze wskaźnikiem stopnia ukrycia – od kompletnego zatopienia w mroku po całkowite ujawnienie się. Tu – nie wiedzieć czemu – został on zastąpiony jedną ikoną, która zmienia kolor z bezpiecznego zielonego na niebezpieczny żółty. Nie ma przy tym stanów pośrednich. Oe, delikatny ruch – i pełne ukrycie zmienia się w pełną ekspozycję. I nie sposób też założyć, że to jedynie wskaźnik ogólnej sytuacji sugerujący możliwość bycia dostrzeżonym, gdyż nasze oczko mruga także wtedy, gdy wszyscy potencjalni obserwatorzy leżą nieprzytomni lub – częściej – martwi!

Usunięcie z gry cieni i – poniekąd – ukrywania się prowadzi do niezakończonych chyba przez twórców skutków. Najważniejszy z nich – **jest zdecydowanie trudniej**, co prowadzi do nadużywania metody save & load i... „agresyw-

Perwersji mówimy stanowe – NIE!



Sam Fisher zmienia się tu w tępego osiłka!

nego wywiadu", czytaj eksterminacji przeciwników za pomocą wierniej SC-20K. Do tego ostatniego zachęca zresztą także design map. Szczyt stanowi naturalnie dzienna misja na tankowcu, która blokuje potencjalne przejścia za pomocą szklanych ścian. Tam też, przyznając ze wstydem, łamałem zasadę niepozostawiania śladów, jaką kieruję się od czasów The Dark Project. Wygodniej mi było użyć „piętej wolności” i zastrzelić obydwu irytująco zsynchronizowanych strażników, niż czekać na tę jedną jedyną bezpieczną chwilę na przejście obok. Nawiasem mówiąc, cierpi na tym również Fisher. Zawsze do tej pory był superagentem; w Double Agent jest tępym osiłkiem niezdolnym schylić się na tyle, by przejść pod rurami dzielącymi pokład na prawą i lewą stronę...

Gdzie te zalety?

Problemy tego typu jest więcej. Z zapowiedzi Double Agent pamiętam – dla przykładu – obietnicę misji dwójkowych. Taką miała być ucieczka z Ellsworth i faktycznie, przez jakieś 15 sekund towarzyszy nam tam Jamie

Washington. W żadnym razie interakcje te nie przypominają osławionych (także dzięki dialogowi miesiać) akcji dwójkowych z trybu Coop z Chaos Theory.

Zaletą, by nie powiedzieć 'selling pointem', Double Agent miały być także **znakomite ponoć oddane rozterki moralne człowieka**, który wie, że pomiędzy tym, co słuszne, a tym, co wskazane, zięje otchłań nie do pokonania. Problem jednak w tym, że... **nie stwierdziłem istnienia takowych**. Przywoływany – na przykład – rozkaz zabicia pilota śmigłowca... coż, mogę przeżyć ubytek pół centymetra na pasku zaufania JBA. Nie miałem też najmniejszych problemów z rozwiązywaniem pojawiających się później rzekomo dramatycznych dyematów – czy wysadzać, czy ratować, i kogo oszczędzić, a kogo nie. Mimo to przyznać należy, że mają one znaczenie – od nich zależy ostatecznie jedno z **trzech zakończeń**.

Nightvision – out!

Uproszczenie czy może po prostu przeniesienie akcji z cieni w pełne światło dnia

Ja tam nie cierpię, jak mi ktoś czyta przez ramię...



(zwłaszcza w Afryce) mają jeszcze jeden skutek. Średnio użyteczne stały się gadżety, takie jak trzypunktowy noktowizor. Mówi się wręcz, że możliwe jest ukończenie gry bez jednorazowego wykorzystania tej funkcji widzenia w ciemności! Z tym jednak wiąże się kolejna wątpliwość. Jeśli tak rzeczywiście jest – czemu twórcy gry, kimkolwiek by oni byli, nie zdecydowali się na spełnienie obietnicy nowego sprzętu – takiego, jaki mógłby być dostępny terrorystom. Tymczasem już w pierwszej misji realizowanej na zlecenie JBA

Zagraj to jeszcze raz, Sam...

Jak zwykle w przypadku gier serii Splinter Cell, tryby single i multiplayer to w gruncie rzeczy zupełnie różne gry. W Double Agent kontrast pomiędzy nimi jest jednak jeszcze wyraźniejszy niż nawet w Chaos Theory i to zarówno pod względem wyglądu, jak i specyfiki rozgrywki.

Sam tryb multiplayer podzielić można z grubsza na misje cooperative – a wśród nich trzy kategorie, przy czym dostęp do ostatniej otrzymujemy dopiero po zaliczeniu poprzednich, ponieważ treningowych, które rozgrywaamy jako szpiegdy (już nie agenci, ciekawe...), najemnicy zaś kierowani są przez AI. Drugą kategorię, wymagającą osobnego profilu, stanowi zmodyfikowany tryb Vs., – tym razem aż do 6 graczy. Uproszczeniu uległy także warunki zwycięstwa szpiegów, którzy niezależnie od mapy mają tylko zdobyć dane z każdego z terminali umieszczonych w niewąlgicznych punktach mapy i ewentualnie dostarczyć je na miejsce startu.

Zmiana tempa rozgrywki to pochodna dwóch z kolei zmiennych. Po pierwsze, szpiegdy poruszają się teraz znacznie sprawniej (dwukrotnie szybciej niż Sam Fisher w kampanii single player, z drugiej strony, Fisher ma przecież 42 lata...), ale, uwaga, nie mają żadnej broni dystansowej! Z drugiej strony, Najemnicy Upsilon nabyli czujnik obecności sygnalizujący ją w promieniu 10 metrów (!) oraz funkcję 'infinite ammo' broni, dzięki czemu mogą dziurawić cienie całymi seriami. Przez to szpiegdy przestali się kryć i skradac, a wyłącznie biegają i skaczą. Pozwala im na to lepszy niż dotąd design map, które są bardziej przejrzyste i nieliniowe.

Niestety, zmuszeni byliśmy porzucić na testach w LAN-ie, gdyż wersja dostarczona nam przez Ubisoft, pochodząca z 1 listopada 2006, była wersją 1.0, a zalogowanie się w lobby natomiast wymagało – 1.1. Spełnienie tego wymogu nie było akurat problemem – po zainstalowaniu łatki (przyznać należy – bezprob-



lemowym) gra nie była w stanie pozytywnie zweryfikować płyty. Z wiarygodnych źródeł jednak wiemy o poważnych błędach w lobby – nie jesteś np. w stanie pozyskać informacji dotyczących gier czy graczy z ludźmi, z którymi grasz zawsze. Wolno ci jedynie wybierać mapę i stronę (najemnik, szpieg), a gra sama znajduje serwer.

I jeszcze jedno – multiplayer PC – początkowo myśleliśmy, że to żart: prosty port z PlayStation 2 – rozdzielczość 640 na 480 bez możliwości zmiany czegokolwiek. Nie tego się spodziewaliśmy w grze, której zadaniem było wprowadzenie serii Splinter Cell na platformy next-gen.



Fisher dysponuje całym rządowym arsenałem, włącznie z karabinem SC-20K i wszystkimi gadżetami elektronicznymi, które zdążyliśmy poznać w poprzednich grach Splinter Cell. Jedynym novum jest mapa satelitarna, na której na bieżąco – pod warunkiem pozostawania w bezruchu – ukazywana jest pozycja, a nawet, nie wiedzieć jak, stan zaalarmowania pobliskich przeciwników.

Kiedy mówimy o sprzęcie, należy wspomnieć o **interesującym błędzie natury technicznej** – jednym z wielu, jakie umknęły testerom, którzy, nie wątpię, spędzili wiele godzin starając się, by wersja finalna była bezbłędna. Już wyjaśniam – w trakcie misji część zadań, np. ukończenie całości bez wy-

wolania alarmu, oznaczona jest gwiazdką. Zdobyć gwiazdkę odblokowuje usprawnienia sprzętu, dla przykładu kolejne wersje urządzenia do łamania kodów elektronicznych, automatyczny wytrych czy noktowizor oferujący kolorowy obraz. Problem w tym jednak, że na PC w wersjach 1.0 i 1.1 gra w trakcie zapisu stanu pomija informacje o zdobytych upgrade'ach. Dzięki temu do samego końca możemy się cieszyć emocjami łamania kodów w 14 sekund. Inne błędy to m.in. przedziwne zwolnienia gry, np. podczas schodzenia po schodach w kwaterze głównej JBA czy pływanie obrazu przy przycelowaniu, przez co na strzelniczy w JBA nie jesteśmy w stanie wystrzelać nawet początkowych 75 punktów!

Okiem Huta



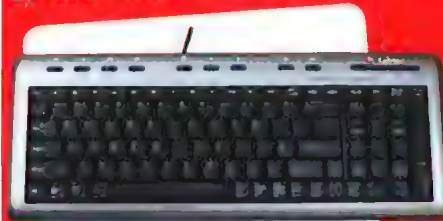
Dacie wiarę, że Gemini mówił nawet przez chwilę o ocenie na poziomie... 5/10? Podziwiam jego odwagę, a sam, jak widzicie, dałem jednak siódmkę. Po pierwsze, ogólnie jestem mniej krwiożerczy niż bezlitosny dla gier Gem, po drugie, boję się, że Fisher odwiedzi mnie w nocy, jeśli dam mniej, po trzecie zaś koniec końców Double Agent nie jest aż tak nieudany.

Problem z tym tytułem polega na czym innym – miał być wielki, po świetnym Chaos Theory i szumnych zapowiedziach mieliśmy prawo tego się spodziewać. Tymczasem finalny produkt to rzecz dziwna – poskładana z kawałków fabularnych, które nie do końca do siebie pasują (co ciekawe to, czego brakuje, dopowiadają "fabuły" wersji gry przeznaczonych na inne, konsolowe platformy), pozbawiona kilku rzeczy, które nam obiecywano. Rzeczy, które co gorsza widzieliśmy w akcji na kilku wcześniejszych pokazach prasowych! Postawa Ubisofu naprawdę mnie zaskoczyła – zdawało się, że przy Chaos Theory wymyślono już, co robić, by marka Splinter Cell budziła uznanie recenzentów, a przy tym sprzedawała się jak broń z rosyjskiego demobilu na Bliskim Wschodzie.

Dlaczego więc dałem siódmkę? Dlatego, że nowy Splinter to po prostu średnia skradanka, która może się nawet podobać – szczególnie tym, którzy nie lubią się zbyt mocno męczyć przed monitorem. Cały system skradania się zbanalizowano na tyle, że jeśli tylko odkryjesz klawisz służący do schylania się i wykorzystasz zdrowy rozsądek (jeśli kucną za biurkiem, to będą mniej widoczni, niż skacząc po jego blacie) zajdziesz daleko bez większego wysiłku. Tym bardziej że zawsze będziesz mógł wyciągnąć pistolet i ewentualny alarm „wylączyć”, jeszcze zanim na dobre zabrzmi. Daje to jakąś tam przyjemność, wszystko dzieje się w atrakcyjnych wizualnie lokacjach, Fisher ratuje świat itd. – ale nazywając rzecz po imieniu: to nie jest Splinter Cell. Moment wstrząs, kiedy Sam wyrzuca za burtę helikoptera charakterystyczne gogle, jest bardzo znaczący (nawet mimo tego, że potem w większości misji Fisher paradytuje w tych samych goglach...). I na koniec – jest taka gra Kameleon, pierwsza wydana w ramach inicjatywy Rewolucja Cenowa. Kosztuje prawie 70 złotych mniej, a gra się w nią co najmniej równie dobrze. Gdybym miał wybierać, wybrałbym...

GRA NUMERU 13/2006

W konkursie do wygrania



2 X LABTEC® ULTRA FLAT KEYBOARD Super płaska klawiatura o atrakcyjnym i ergonomicznym kształcie, zapewniająca jednocześnie pełną funkcjonalność



3 X MYSZ LABTEC WIRELESS OPTICAL MOUSE PRO zapewni ci swobodę użytkowania, zachowując wszystkie najlepsze cechy swoich „kulkowych” kuzynów. Technologia „Four-way scrolling” to nowy wymiar podczas przeglądania stron WWW, arkuszy czy innych dokumentów.



2 X LABTEC® PULSE™ 385 Zestaw głośników 2.1 jest niedrogi, ale zadowolony nawet najbardziej wymagających fanów muzyki

Labtec

By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe: Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA? A. 14 B. 17 C. 21

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu: CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), a ## oznacza numer gry, którą uznajesz/-as za Grę Numeru – i wyslij pod numer 7164! Na zgłoszenia czekamy do 28 grudnia 2006 r.

SPIS GIER

- 01 Battlefield 2142
- 02 Company of Heroes PL
- 03 Eragon
- 04 EE.A.R. Extraction Point
- 05 FM 2007 PL
- 06 Gothic 3 PL
- 07 Guild Wars Nightfall
- 08 Jaws Unleashed
- 09 Just Cause PL

- 10 Marvel: Ultimate Alliance
- 11 Medieval II: Total War
- 12 Need for Speed Carbon
- 13 Neverwinter Nights 2
- 14 Sid Meier's Railroads!
- 15 Splinter Cell: Double Agent
- 16 Stronghold Legends
- 17 Wściekle psy

Grą numeru 11/2006 została **Company of Heroes**

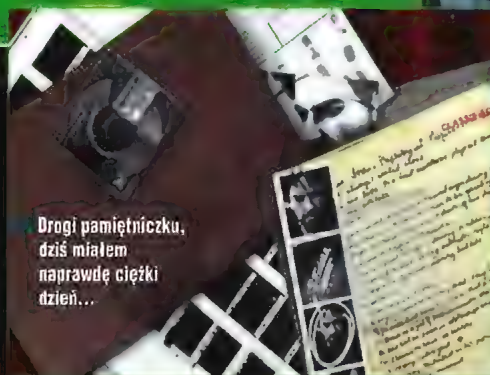
Nagrody, sprzęt ufundowany przez firmę Labtec, otrzymują: Bartłomiej Kałtan, Wrocław; Bartłomiej Góraj, Krynica Zdrój; Tomasz Borudzki, Sulejówkę; Andrzej Puklicki, Kietrz; Marcin Rudzki, Cieszyń; Krzysztof Zajdel, Wrocław.

OCENA
6

GRYwalność 5
VIDEO 7
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- Sam Fisher
- trzy różne zakończenia (ciekawie, jak Ubi rozwiąże problem Lamberta...)
- niezła graфика w trybie single
- niezły wciągający multi
- głos Michaela Ironside'a
- muzyka Michaela McCanna
- kampania single player złożona z 6 misji
- cięcia i błędy w kampanii single player
- niewykorzystany potencjał podwójnej lojalności
- wykonywanie misji (dziennych) metodą save & load
- oprawa trybu multiplayer



Drugi pamiętniczku,
dziś miałem
naprawdę ciężki
dzień...



Zdarzyło mi się również, przyznam, przejść przez zamknięte drzwi w więzieniu stowarym i zablokować w ścianie w hotelu w Szanghaju, ale to przecież drobniutki...

Czemu tak?

I na sam koniec najtrudniejsze – uzasadnienie niskiej, zwłaszcza w stosunku do oczekiwań, oceny Double Agent. Nie ma wątpliwości: wpływ na nią miały z całą pewnością wielkie przedpremierowe nadzieje. Choćby ta, że jeśli akcja toczy się już teraz głównie w dzień, to być może twórcy zdecydowali się przejść część rozwiązań z konkurencyjnej serii Hitman. I nie chodzi nawet o to, że w Blood Money każde z zadań wykonać można na kilka (czasem kilkanaście!) różnych sposobów, ale choćby prosty wybór – zachowujesz supersprzęt albo przebijasz się np. w mundur ogłuszonego strażnika i w ten sposób – bez gadżetów – pokonujesz odkrytą przesterż.

Różnica klas pomiędzy tymi dwiema, podobnymi już teraz w gruncie rzeczy, grami jest tym wyraźniejsza, że po Double Agent widać, iż przeszła ogromną i niestety również pospieszną przemianę. Widać, że pierwotnie miała być inna, większa, zapewne też głębsza. Stąd też luki w opowieści, jak choćby w misji na Islandii, którą Sam kończy wspinając się po linie do ospreya – następuje cięcie, śmigłowiec wyraźnie stoi na ziemi. Nie wspominać o braku eksplozji, do której przecież pozostawały zaledwie sekundy i która faktycznie następuje, jeśli zdecydujesz się pozostać w budynku aż do końca odliczania...

Z drugiej strony, może sam sobie jestem winien i można było się wcześniej spodziewać takiego właśnie obrotu spraw? Podobny los spotkał przecież inne serie sygnowane nazwiskiem Toma Clancy'ego – Rainbow Six i Ghost Recon, które również uległy jakościowej zmianie. Może też być, że Double Agent jest jedynie testem nowych rozwiązań i nie powinien być oceniany jak gra serii Splinter Cell. Mimo to nie wydaje mi się, by seria potrzebowała tak diametralnej zmiany i może faktycznie czasem nie warto naprawiać czegoś, co nie jest popsute? [GDA]

Zołatwny to jak
mężczyźni – ty kupisz
czipsy, ja piwo
i nowadany...

WWW.HYPER.PL

ALE DODATEK!



NA TO CZEKAŁEŚ!
„WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE”. FANTASTYCZNY DODATEK DO WIELOKROTNIE NAGRAZDANEJ GRY MMO. ROZSZERZENIE WPROWADZA NOWE RASY, TERENY, POLA BITEWNE, PROFESJE, PRZEDMIOTY ORAZ WIELE INNYCH ELEMENTÓW. SIADAJ DO GRY! BOHATEROWIE „HORDY I PRZYMIERZA” ODZYSKALI JUŻ SWOJE DAWNE SIŁY. CHCESZ WIEDZIEĆ WIECEJ? OGLĄDAJ PROGRAM FRESHAIR NA KANALE HYPER.

W
HYPER



Stworzony dla zwycięzców

Komputer **Actina Nevada** oparty na procesorze **AMD Athlon™ 64 FX-62** pozwoli Ci osiągnąć maksymalną wydajność w intensywnych aplikacjach i grach 3D.

*Wyznacz na nowo
granice wydajności*



ACTINA®

www.actina.pl

Odwiedź dowolny salon sieci **SFK** (Solidna Firma Komputerowa) lub **Sfera** i skonfiguruj komputer Actina Nevada w pełni odpowiadający Twoim wymaganiom. Po 5 dniach otrzymasz komputer wyprodukowany z Twojego indywidualnego zamówienia zgodnie z normami ISO9001 i ISO14001, objęty 36-miesięczną gwarancją.

www.sfk.pl

www.sferis.pl

Polecamy wraz z najnowszymi grami!

Winhammer: Mark of Chaos i Pro Evolution Soccer 6

AMD, AMD Athlon, AMD Athlon FX i Athlon są znakami handlowymi firmy AMD. Actina i Actina Nevada są znakami handlowymi firmy Actina.



PRODUCENT: APPALOOSA INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: MAJESCO
WWW.JAWSTHEGAME.COM

WIN 3K / XP
PROCESOR: 1.6 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

CORMAC | POWRÓT STRACHU PRZED WODĄ

JAWS UNLEASHED

Gra nawlązująca nie do hitu bieżącego sezonu, lecz do obrazu sprzed ponad 30 lat, to nieczęste zjawisko. Film ten jednak był ogromnym przebojem (pobił ówczesny rekord przychodów), a okrągła rocznica to świetna okazja, by przypomnieć o nim ludziom. Z okazji 30-lecia „Szczęk” dostaliśmy więc grę z rekinem w roli głównej.

Jaws Unleashed można by porównać do takich tytułów jak *I Was An Atomic Mutant!* oraz *Stubbs the Zombie* – podobnie jak one, odwraca standardowe w grach komputerowych role i daje nam możliwość polowania na ludzi, a nie ratowania ich (doprawdy, ile można niech się sami ratują). Z wymienionymi produkcjami łączy *Jaws Unleashed* jeszcze jedno – jej największą zaletą jest interesujący, łamiący schematy pomysł, i to on ma wystarczyć do tego, by przykuć uwagę gracza.

Czy się udało? Cóż – zależy, co lubisz. Jako miłośnik filmu Spielberga (i rekinów jako takich) bawiłem się przy tej grze – mimo jej ewidentnych wad – rewelacyjnie, o wiele lepiej, niż wynikałoby to z oceny. Zawsze marzyłem, by pobawić się w żarłaczka...

ŻARŁACZ BIAŁY

(łac. *carcharodon carcharias*)

jest największą znaną drapieżną rybą i najdoskonalszym chyba żyjącym drapieżnikiem (krew w wodzie potrafi „złapać” nawet z odległości 5 km!). Średnio osiąga długość 4-5 metrów. Maksymalna wielkość jest natomiast przedmiotem sporów. W latach 70. XIX wieku oraz w roku 1930 wyłowiono podobno egzemplarze 11-metrowe (sic!), częste były też doniesienia mówiące o żarłaczach mierzących 7,5-10 metrów. Specjaliści są jednak sceptyczni i większość z nich przyjmuje, że „standardowa maksymalna długość” wynosi 6-6,5 m. Zmierz teraz swój pokój i porównaj... Wbrew obiegowej nazwie (rekin ludojad) żarłacz biały, choć szalenie niebezpieczny, nie gustuje w ludzkim mięsie – ataki zazwyczaj są przypadkowe lub wynikają z... wrodzonej ciekawości rekina.

Po włączeniu *Jaws Unleashed* trafiamy w okolice znanego z filmu kurortu Amity Island. Tyle tylko, że nie wcielamy się w szeryfa Brody'ego czy kapitana Quintę, lecz w wielkiego żarłacza białego terroryzującego plażę. Oczywiście gra nafaszerowana została motywami i nawlężaniami do kłnowej serii „Szczęki”. Na szczęście nie jest całkiem banalną przejażdżką po kolejnych etapach/scenach, jakie fani pamiętają z filmu. Można odnieść wrażenie, że projektując grę ludzie z Appaloosa Interactive (twórcy serii *Ecco the Dolphin*) wzorowali się w pewnym stopniu na... GTA.



Come to daddy, se(o)n!

Bość wziął nogi za pas.

Prawie jak GTA

Po zaliczeniu tutoriala i pierwszej misji uciekamy z oceanarium do oceanu, po którym możemy całkiem swobodnie (oczywiście w obrębie przygotowanej misji) pływać. Po obszarze tym rozrzucono punkty aktywujące kolejne misje głównego scenariusza oraz masę zadań pobocznych. Rzecz jasna, ocean zapelniony został przeróżnymi: morskimi stworzeniami, a także kąpielącymi się plażowiczami, łodziami, surferami, ukrytymi bonusami. Wszystko, co się rusza, można zeżreć, każdą łódź rozwalić.

Jeśli nie mamy akurat ochoty wypelnić kolejnej misji wątku głównego, możemy sobie pływać, znęcać się nad ludźmi (jak dla mnie



Masz niezłe nogi, mała.

po przebudzeniu. Jeśli ludzie cię wkurzają – spróbuj.

Bo to złe konsole były

Gra powstała (niestety) głównie z myślą o konsolach poprzedniej generacji, więc bardzo odstaje pod względem wykonania od oczekiwań graczy. Zapomnij o zaawansowanej fizyce (choć można rozszarpywać zdobycz na kawałki), grafika zaś spełnia jedynie swoją podstawową rolę prezentowania wydarzeń – artystycznych fajerwerków i efektowności trzeba poszukać gdzie indziej. Konwersja z konsoli jest bardzo „dosłowna” – mydlane tekstury, mało szczegółowe obiekty, kiepskie wybuchy – jednym słowem, jest zgrzebnie i archaicznie.

Bardzo mi się natomiast podobały realistyczne animacje żarłaczka (od rekina aż do bucha siła i zwinność) i efekt Shark Vision ułatwiający namierzenie ofiar. Woda też zresztą wygląda niezłe. Nie mogło zabraknąć muzyki wzorowanej na pamiętnej, niepokojącej ścieżce dźwiękowej Johna Williamsa. To, że rekinowi zdarza się... warczeć (o ile to jest warczenie; jeśli nie, to naprawdę nie wiem, co to za dźwięk), jest jednak zastanawiające.

W dużych dawkach Jaws Unleashed może się stosunkowo szybko stać nużąca. Jeśli jednak traktuje się ją jako półgodzinny przerwany, doskonale relaksuje, zapewniając przy tym zabawę bardzo odmienną od tego wszystkiego, co do tej pory gościło na ekranach pecetów. Jeżeli jednak ominiecie tę grę, przynajmniej obejrzyjcie film (o ile jeszcze tego nie zrobiliście; oczywiście mam na myśli część pierwszą) – zapewniam, że przypomni się wam, gdy tylko wejściecie latem do morza... [CDA]

– gwóźdź programu) czy zaliczać zadania dodatkowe, z których niektóre są naprawdę fajne i z pewnością wywołają uśmiech na twarzy miłośnika filmowych „Szczęk”. Dodatkowych etapów jest sporo, a znajdziemy

Mimo kiepskiej oceny – fajna gra, łamiąca schematy.

wśród nich m. in. pozeranie ratowników na czas, holowanie łodzi czy wycieczkę w górę strumienia (patrz ranka Ludojad z Jersey). Wykonując zadania, niszcząc, pozuwając dostajemy punkty, za które następnie można rozwijać rekina, zwiększając np. jego szybkość, siłę czy odporność na głód.

Uwaga! Perwersyjnie przyjemne!

Akcja przedstawiona została w konwencji TPP (są jeszcze dwie inne kamery, ale niezbyt przydatne, choć efektowne), a gra jest do cna arcade'owa. Rekinem steruje się bardzo łatwo i przyjemnie, a gracz czuje, że na pod kontrolą niepowstrzymaną maszynę do zabijania. Wziew z rekinem jest tym mocniejsza, że kiedy gwałtownie ruszasz myszką na boki (sterowanie zgrabnie przystosowano do pecetowych warunków) żarłacz zaczyna szarpać ofiarę. Być może gry wypaczyły mi psychikę, ale gdy wpływałem między ludzi, zaczynałem ich rozrywać na strzępy, urywać kończyny i odgryzać głowy, jesienią depryma ulatniała się jak koszmar.

KAPITAN QUINT

ze „Szczęk” uzasadnia swą nienawiść do rekinów uczestnictwem w wydarzeniach z lipca 1945 roku (choć myli o jeden dzień datę), gdy amerykański krążownik USS Indianapolis został storpedowany przez japoński okręt podwodny. W wodzie znalazło się około 900 osób (pozostali z 1196 zginęli na statku). Na miejscu wypadku szybko pojawili się rekiny. Relacje tych, którzy przeżyli 5 dni (tyle czekali na ratunek) koszmarnu na jawie, są makabryczne. Ostatecznie uratowano jedynie 300 osób. Zdecydowana większość z pozostałych 600 została zabita przez rekiny.

Ludojad z Jersey

Wydanie: 11
Platformy: PC, PS2, Xbox
Cena: 19,99 zł
Ocena: 6



Wydanie: 11
Platformy: PC, PS2, Xbox
Cena: 19,99 zł
Ocena: 6

Wydanie: 11
Platformy: PC, PS2, Xbox
Cena: 19,99 zł
Ocena: 6

OCENA 6

GRYwalność 7
VIDEO 5
AUDIO 7

RODZUMOWANIE

- niekonwencjonalny pomysł
- nie jest przesadą zrynką z filmu
- skutecznie odwraca uwagę
- świetne animacje rekina
- ciekawe „atmosfery” muzyki
- kiepska technicznie
- nużąca przy dużych dawkach
- czuć budżetowość

16

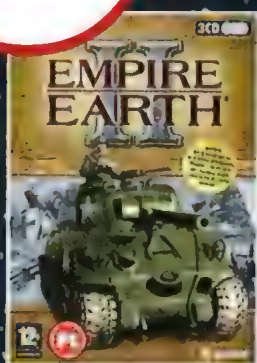
SUPER POMYŚLÓW

FAJNE

TYLKO 39,90 zł JUŻ W SPRZEDAŻY!



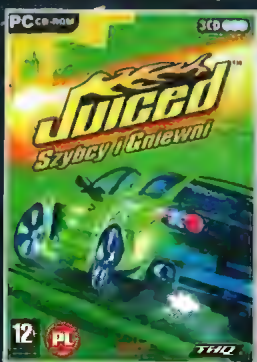
DUNGEON SIEGE II



EMPIRE EARTH II



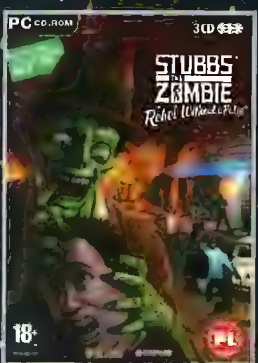
HAMMER & SICKLE:
CZERWONY SZTORM



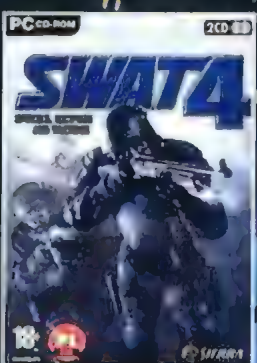
JUICED: SZYBCY
I GNIEWNI



FOOTBALL
MANAGER 2006



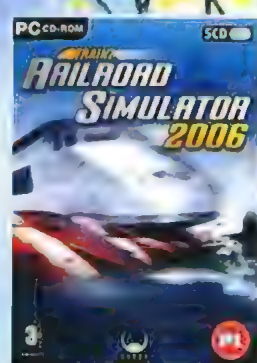
STUBBS THE ZOMBIE



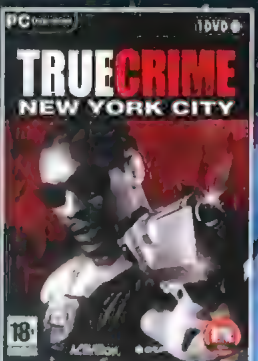
SWAT 4



MOTO GP3



TRAINZ RAILROAD
SIMULATOR 2006



TRUE CRIME:
NEW YORK CITY



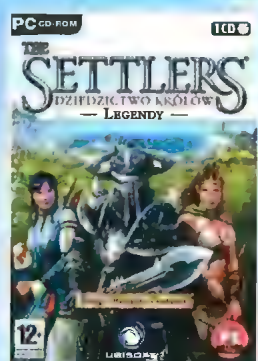
WORMS 4: TOTALNA
ROZWÁLKA



TONY HAWK'S
AMERICAN WASTELAND



THE SETTLERS:
DZIEDZICTWO
KRÓLÓW



DODATKI DO THE SETTLERS
DZIEDZICTWO KRÓLÓW:
LEGENDY
+ MISJE DODATKOWE

NA ŚWIĄTECZNE PREZENTY! PREZENTY!



SUPER PREMIERY! TYLKO 49,90 zł JUŻ W SPRZEDAŻY!



PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 129 ZŁ
WWW.POLSKA.EA.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,7 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



ALLOR | KEN POZNA BARBIE

NEED FOR SPEED CARBON

Po zeszłorocznym, bardzo przyjemnym Most Wanted, Carbon jawił się jako duża niewiadoma. Bo to z jednej strony pierwszy NFS przygotowywany z myślą o nowej generacji konsol, a z drugiej... tak się jakoś dziwnie składa, że od jakiegoś czasu części tej serii ukazujące się w latach parzystych są nieco gorsze. Czy tym razem będzie inaczej?

Po dość długiej, ale bezproblemowej instalacji witani jesteśmy nowym hasłem EA, a główna bohaterka przypomina nam, że Carbon to tylko gra i w żadnym razie nie powinniśmy tak jeździć prawdziwymi samochodami po rzeczywistych drogach. Cóż, uszkodzeń tu nie ma, model jazdy tworzono z myślą o jak największej wido-wiskowości przy jak najmniejszych wymaganiach co do umiejętności, zaś spotkanie z drzewem, kontenerem na śmieci czy jadącym z naprzeciwka samochodem normalnego użytkownika dróg kończy się tylko utratą prędkości, a nie wyprawą do kostnicy na koszt ZUS-u.

Realizm? Jaki realizm!

Realizmu jest w Carbonie jeszcze mniej niż w Most Wanted, który przecież symulacją w żadnym przypadku nie był. Wprowadźcie w obu tytułach jeździć się w gruncie rzeczy dość podobnie (w Carbonie wozy nieco bardziej „plywają”, co ma zapewne wzmacniać efekt jazdy na krawędzi...), a dźwięki, jakie w tym czasie dochodzą z głośników...

Włecie co, fajnie, że od czasu do czasu opory sobie pisną, ale w nowym NFS-ie doprowadzono to do absurdu! Nawet jadąc 50 na godzinę będziemy pisać na niemal wszystkich zakrętach! A gdy już dorwiemy się do szybszych wozów... no nie wiem, może jestem już za stary, ale gdy wymarzone Lambo piszczało non stop, zamiast ekscytacji ogarniało mnie już tylko znużenie. Co za dużo, to niezdrowo, a w tym przypadku pisków wystarczyłoby na pięć innych gier. Można temu wprowadzić zaradzić inwestując w nieco lepsze opony (o ile je już odkryliśmy, bo części trzeba sobie wygrzywać), ale i ten zabieg pomaga tylko w niewielkim stopniu.

Loty nadprzestrzenne

Choć Draga nie ma, nie znaczy to, że loty nadprzestrzenne zniknęły. Wręcz przeciwnie – one są teraz wszechobecne, trafiły do wszystkich wyścigów! Fakt, że w nieco ucywilizowanej wersji, tym niemniej osoby mające na rozmycia uczulenie mogą się poczuć niespecjalnie. Na szczęście efekt ten można w opcjach wyłączyć – do gracza należy więc wybór, czy chce mieć obraz jak zyle-

ta (już na pierwszy rzut oka widać, że Carbon tworzony był z myślą o konsolach nowej generacji – przy pełnych detalach różnica w porównaniu do Most Wanted jest naprawdę spora), czy też bardziej zależy mu na uczuciu prędkości (zwłaszcza w połączeniu z tym piskiem...). Bo to z włączonymi rozmyciami jest może i nieco za duże, ale co tam – w końcu nie o realizm tu chodzi.

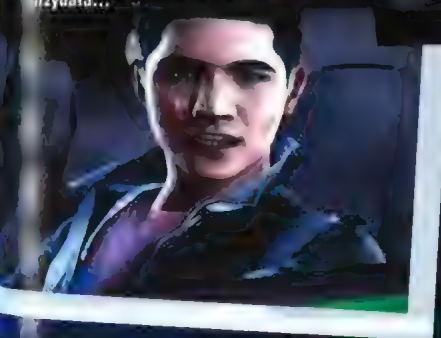
Jedynym problemem są w zasadzie tylko wymagania sprzętowe – trzeba mieć naprawdę porządnego PC-ta, by najnowszy NFS-a w pełni docenić. I to niezależnie od tego, czy rozmycia mieć chcemy, czy też je wyłączymy, tak się bowiem niezbyt ciekawie składa, że nawet bez włączenia najnowszych wodotrysków gra działa gorzej niż edycja zeszłoroczna.

Jest jeszcze jedno „ale” – nawet jeśli mamy wystarczająco mocnego kompa, by włączyć wszystkie detale, na X360 Carbon i tak wygląda lepiej. Cóż, pisaliśmy już o tym przy okazji tematu numeru – wersja PC plasur-

Fiti! Fiti! ...czy ktoś widział
mojego pleska?



Teraz jeszcze komóra by się
przydała...



CO ROBIĄ ZNAJOMI?

W skrócie: biorą razem z nami udział w wyścigach i pomagają nam w różnych zadaniach. W grze możemy ich znaleźć w różnych miejscach, a ich zadaniem jest pomóc nam w wyścigach i w innych zadaniach. W grze możemy ich znaleźć w różnych miejscach, a ich zadaniem jest pomóc nam w wyścigach i w innych zadaniach.

Blocker

To taki podzik samosterujący. Jeśli go nie użyjemy, to nie możemy przesuwać się do przodu, eliminując na kilka chwil gościa przed nami. Uwaga: nie zawsze się to udaje, ale na szczęście używa się Blockera jak nitro, tzn. ma własny wskaźnik „naładowania”, który uzupełnia się w trakcie szybkiej jazdy.

Scout

Jedzie przed nami i pokazuje wszystkie skróty. Teoretycznie przydatny na nowych trasach, zwłaszcza w trakcie wyścigów z kilkoma okrążeniami, ale w praktyce skróty możemy przecież wykorzystywać i bez jego pomocy.

Drafter

Po aktywacji stara się wyjechać przed nas, byśmy z wykorzystaniem jego cienia aerodynamicznego mogli nabrać większej prędkości. I super, gdyby nie to, że na krętych trasach (czyli prawie wszystkich) jest to średnio użyteczne... Podobnie jak Blocker, dysponuje wskaźnikiem „naładowania” określającym, jak długo można korzystać z jego pomocy.

Członkowie zespołu, poza główną rolę, mają także kilka zdolności dodatkowych. W praktyce jednak gra jest na tyle prosta, że można się tym nie przejmować i ukończyć ją, jeżdżąc ciągle z jednym i tym samym pomocnikiem.

Mimo lepszej grafiki Carbon jest gorszy od Most Wanted.

Je się tak gdzieś pomiędzy X360 a PS2. Wprawdzie bliżej tego pierwszego, ale różnice na naszą niekorzyść są.

Fabula

Jest, a jakże. I w dodatku nawiązuje do Most Wanted. Żeby jednak nikomu zabawy nie psuć (choć jest prosta jak autostrada – z jednym zwrotem akcji), napiszę tylko, że po rocznej nieobecności wracamy do miasta i zastajemy kilka zmian. Pierwsza: nie jesteśmy zbyt lubiani, no ale w końcu z filmików wynika, że podejrzewają nas o defraudację wcale poważnej sumy pieniędzy. Mamy już więc główny cel – odzyskać reputację. Druga zmiana: miasto zostało podzielone na cztery terytoria kontrolowane przez bossów plci obojga (z których jeden jest dla nas – przynajmniej na początku – przyjazny, dlatego walczyć będzie-

my póki co tylko z trzema). Znany już zatem drogę do celu. Trzecia: wprowadzono podział na trzy „szkoly”: amerykańską preferującą muskle cary (mają najlepsze przyspieszenie, ale ich słabą stroną są zakręty), japońską preferującą przerebione rajdówki (najlepsze na zakrętach) i europejską, w której teoretycznie liczy się styl, a w praktyce największa prędkość maksymalna. Na początku musimy dokonać wyboru pierwszego narzędzia, które pomoże nam osiągnąć cel, ale wbrew wcześniejszym zapowiedziom nie nie stoi na przeszkodzie, by po kupnie Alfego Brera przeziścić się później np. na Subaru, bo pierwszy wybór nie ma żadnego wpływu na resztę gry.

Plastik – fantastik

Następna rzecz, z którą się zapoznaliśmy (widać to już wprawdzie podczas pierwszego

filmiku, ale wtedy można mieć jeszcze nadzieję, że to pojedynczy wybryk), jest właśnie plastikowość. Na wszystkich filmikach aktorzy wyglądają jak laiki, efekty mamy jak w Doomie – tak sztuczne, że aż oczy bolą! Zresztą odrealnione w grze są także ubiory. Najwidoczniej za oceanem króluje teraz styl militarny połączony z fascynacją niemieckimi siłami zbrojnymi. Pytanie tylko, dlaczego z noszonych przez nich hełmów korzysta policja... można wprawdzie nie zwracać na to uwagi, ale że filmików jest tutaj całkiem sporo, chciałoby się na nie patrzeć z przyjemnością, a nie tylko dlatego, że są i coś tam wnoszą do fabuły...

I jeszcze jedno – sposób montażu obrazu oraz straszne liczby efektów specjalnych, z których niektóre pojawiają się nawet w naszym garażu (przelatujące przez ekran świetliste linie...) – najwidoczniej ktoś w EA stwierdził, że nowy NFS ma być adresowany do jak najmłodszych graczy, a ci bez montażu klipów a la teledysk i innych wodotrysków nie będą się w grze dobrze czuli.



TRYBY GRY

Tryby single

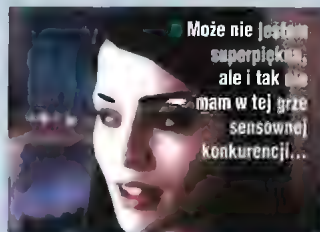
Jedyną większą nowością są pojedynki w kanionach składające się z dwóch wyścigów: najpierw to my gonimy bossa (zdobywając tym więcej punktów, im bliżej niego jesteśmy), a potem boss nas (tracimy tym więcej punktów zdobytych w pierwszym wyścigu, im bliżej udało się mu podjechać). Jeśli uda się nam wyprzedzić bossa lub też odstawić go wystarczająco daleko, a następnie utrzymać ten stan przez 10 sekund, pojedynek natychmiast wygrywamy. Także wypadnięcie z trasy (na niektórych zakrętach umieszczono stanowczo za słabe barierki) kończy pojedynek, ale można go oczywiście powtórzyć.

Pozostałe tryby, takie jak parę okrążeń po zamkniętym fragmencie miasta, jednokrotny przejazd od startu do mety, założenie wszystkich punktów kontrolnych czy nabicie jak największego mandatu na fotorelatrach były już wcześniej, nie będę się więc o nich rozpisywał.

Tryby multi

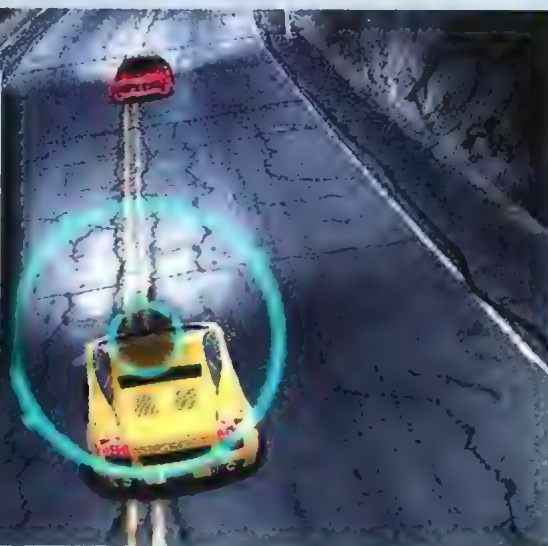
Ciekawiej jest, jeśli mamy połączenie z Internetem. Choćby dlatego, że można się ścigać z duchem rzeczywistego gościa, który najszybciej przejechał dany wyścig. Jeszcze fajniejsze są dwa nowe tryby dostępne tylko w multi: Pursuit Tag i Pursuit Knockout. Ten pierwszy to samochodowa odmiana berka, tyle że berek zmienia się w policjanta, a ten drugi to zwykły Knockout, tyle że ostatni na mecie na każdym okrążeniu zmienia się w policjanta, a jego zadaniem jest utrudnianie życia graczom jeszcze w polu niezamienionym. Ostatnie dwa okrążenia przejeżdża więc tylko jeden z graczy, ścigany przez maksymalnie siedmiu próbujących go złapać policjantów.

Jeśli masz dość mocny komputer, a nocne ściganie i tuning to twoja pasja – lepszej gry nie znajdziesz.



Może nie jestem superpiękna, ale i tak nie mam w tej grze sensownej konkurencji...

Ciekawe, który szczeni pierwszy...



Policja wprowadziła nową usługę: masaż pleców na miejscu kontroli.

W redakcji nikomu to co gustu nie przypadło, ale my jesteśmy już w końcu stare konie... Szkoda tylko, że nie można tego wyłączyć, bo jakby nie było, średnia wieku graczy już dawno przekroczyła wiek szkolny...

Wojna o terytorium

Dobra, zostawmy wygląd, a przejdźmy do kampanii. Żeby ją ukończyć, trzeba się najpierw nieco napracować, tzn. pokonać czterech bossów. Żeby ich jednak wyzwać, trzeba przejąć całe terytorium danego klanu. To podzielone jest na mniejsze fragmenty, w każdym z nich mamy po 2-3 gwiazdki, czyli wyścigi do przejechania. Jeśli wygramy połowę z nich, obszar zostanie dołączony do naszego terytorium (nie trzeba więc wygrać wszystkich możliwych pojedynków).

Wzorem poprzednich części na miejsce startu można się udać zarówno samodzielnie, korzystając z opcjonalnej pomocy GPS-a pokazującego nam drogę, jak i przeteleportować tam na mapie. Jako że nie ma już od-

krywania jakichś sklepów z częściami, a jedynie, co można zrobić jeżdżąc samemu po mapie, to wyzwać członka przeciwnej drużyny na pojedynek jeden na jeden (wybieramy mecie – kto będzie tam pierwszy, wygrywa), więc jeśli kogoś takie jeżdżenie nie bawi, może sobie je bez żalu odpuścić.

Gdy zdobywanie terytorium mamy już za sobą (co wcale nie jest takie proste), przychodzi pora na ostateczną rozprawę z bossem. Najpierw jest to jeszcze zwykły wyścig, tyle że z bossem, ale później przenosimy się do kanionu. A to już nieco inna para kaloszy, choć przyznać muszę, że poziom trudności tegorocznej edycji zbyt duży nie jest, a wyścigi w kanionach nie są wyjątkiem. Zakładając więc, że i tę przeszkodę uda się nam pokonać, po-

...ojej, Fifi, jesteś!!
Hm... wcześniej nie
byłeś taki płaski...





A tu bryka zielona bryka za mądrotwo zielonych.



zostaje nam już tylko cieszyć się filmikiem i wybrać nagrodę (jeśli zdecydujemy się na losową, zazwyczaj będą to różowe ślipy tudzież figi, czyli wóz przegranego).

A gdy całe terytorium jakiegoś klanu będzie już nasze, możemy z czystym sumieniem ruszyć na podbój następnego – choć jeśli ktoś woli, nic nie stoi na przeszkodzie, by co wyścig walczyć z kimś innym, co zresztą w przypadku nadmiernej aktywności niebieskich jest całkiem sensownym wyjściem.

Stróż prawa

Choć policja nie gra już w Carbonie głównej roli, czasami potrafi nieźle zależeć za skórę. Wystarczy, że zainteresuje się wyścigiem i postanowi wylapać jego uczestników. Wtedy nie dość, że trzeba się interesować konkurencją, to jeszcze pozostaje kwestia niebieskich, którzy zamiast o miejscu na mecie, myślą tylko o tym, jakby tu te monstra zepchnąć na pobocze. No dobra, trochę przesadzam, bo w trakcie wyścigu unikanie policji zbyt trudne nie jest, ale za to po jego zakończeniu zabawa w kotka i myszkę wcale się nie kończy – na dobrą sprawę dopiero się zaczyna. Bo niebieskich trzeba jeszcze zgubić!

Nie jest to wprawdzie tak trudne jak w Most Wanted, ale i tak, poza samym pościgiem, trzeba się przygotować na

blokady z radiowozów czy – to, gdy już naprawdę zajdziemy stróżom prawa za skórę – wejście do akcji tajniakowi kolczatek. Pościg można jednak dość łatwo zgubić, wystarczy wykorzystać albo samą blokadę (m.in. dzięki Speedbrakerowi znanemu z poprzedniej części), na której radiowozy zazwyczaj się w miłym crashu zatrzymują, albo porozmieszczone w mieście „pułapki”. Na przykład wielki pączek, któremu można zniszczyć podporę, dzięki czemu spadnie na drogę blokując przejazd, drewniane przypory przy grożącej zawaleniem ścianie zniszczonego domu, podpory rurociągu w lokalnej rafinerii czy dystrybutorzy na stacji benzynowej. Jest tego znacznie więcej, a że w trakcie pościgu lokalizacje tych „pułapek” zaznaczone są na mapie jako czerwone trójkąty, nie ma zbyt wielkich problemów, by do nich trafić.

A tak na marginesie: można też miejsca wykorzystać także w trakcie wyścigu, by spowolnić znajdującą się za nami konkurencję. Trzeba się niestety liczyć z tym, że skuteczność jest już mniejsza – ale w końcu to policja jest głównym konsumentem pączków.



Super płaski



BenQ X720

najcieńszy aparat na świecie – 1,25 cm!



BenQ.pl

BenQ

Enjoyment Matters



WINDOWS VISTA I OFFICE 2007
ZA DARMO*



ZYSKAJ WIĘCEJ, WYDAJĄC MNIEJ!



Microsoft
Windows xp



Microsoft
Office

Oferujemy gotowy do pracy komputer z systemem Microsoft Windows XP oraz Microsoft Office 2003. Pakiet Office zawiera aplikacje: Word 2003, Outlook 2003, Excel 2003, PowerPoint 2003** i Publisher 2003**.

* Kupując powyższe zestawy, otrzymujesz prawo do uzyskania licencji Windows Vista oraz Office 2007 bez dodatkowych opłat licencyjnych (po uiszczeniu opłat logistycznych i kosztów nośnika).

** Aplikacje dostępne w pakiecie Microsoft Office Small Business Edition 2003.

*** Cena bez monitora

YAMO ENGINE 630

Procesor • Intel® Celeron 64bit 2,66GHz
Pamięć • 256 MB DDR2 533MHz
Dysk twardy • 80 GB SATA II 8MB cache
Napęd • DVD-ROM
Karta sieciowa • 10/100 Mb/s
Grafika • Zintegrowana S3 Unichrome Pro
Obudowa • ATX
Klawiatura i mysz optyczna z rolką

OPROGRAMOWANIE
Microsoft Windows XP Media Center Edition,
Microsoft Office Basic Edition 2003

ZA **1850** PLN + VAT

YAMO ENGINE 630

Procesor • Intel® Celeron 64bit 2,66GHz
Pamięć • 256 MB DDR2 533MHz
Dysk twardy • 80 GB SATA II 8MB cache
Napęd • DVD-ROM
Karta sieciowa • 10/100 Mb/s
Grafika • Zintegrowana S3 Unichrome Pro
Obudowa • ATX
Klawiatura i mysz optyczna z rolką

OPROGRAMOWANIE:
Microsoft Windows XP Professional
Microsoft Office Small Business Edition 2003

ZA **1999** PLN + VAT



CZĘSTOCHOWA, ul. Kopernika 2, tel. 0 34 368 01 34; GORZÓW WIELKOPOLSKI, ul. Sikorskiego 28, tel. 0 95 722 30 60; ŁÓDŹ, ul. Piłsudskiego 92, tel. 0 42 676 03 62; MIELEC, ul. Wolności 32, tel. 0 17 583 03 30; MIĘDZYRZEC PODLASKI, ul. Jana Pawła II 25, tel. 0 83 371 37 49; MIĘDZYRZEC PODLASKI, ul. Lubelska 21, tel. 0 83 371 37 49; MIŃSK MAZOWIECKI, ul. Mireckiego 6, tel. 0 25 758 60 94; OSTROŁĘKA, ul. Kilńskiego 37, tel. 0 29 764 39 45; OSTRÓW MAZOWIECKA, ul. Dąbols 1, tel. 0 29 644 09 99; OTWOCK, ul. Kupiecka 1 paw. 4, tel. 0 22 788 27 70; PIASECZNO, ul. Sierakowskiego 29e, tel. 0 22 750 42 05; PIOTRKÓW TRYBUNALSKI, ul. Słowackiego 3, tel. 0 44 647 46 94; PŁOŃSK, ul. 1 Maja 2a, tel. 0 23 662 60 79; PRUSZKÓW, Aleja Wojska Polskiego 60 B, tel. 0 22 219 51 85; RYKI, ul. Poniatowskiego 11, tel. 0 81 865 64 82; STAROGARD GDAŃSKI, ul. Kościuszki 55, tel. 0 58 775 12 34; WARSZAWA, Aleja Gen. Chruściela 37/39 lok 213, tel. 0 22 334 47 44, wejście od ul. Paderewskiego; WARSZAWA, ul. Przeskok 2, tel. 0 22 826 37 17; WARSZAWA, ul. Rosoła 48b, tel. 0 22 648 75 51; WARSZAWA, ul. Waiłbrzyska 11 lok. 014a, tel. 0 22 549 91 65; ZDUŃSKA WOLA, ul. Łaska 28, tel. 0 43 823 86 40

PRODUCENT: STORMFRONT STUDIOS
 DYSTYBUTOR: CD PROJEKT
 CENA: 99,90 zł
 WWW.ERAGONGAME.COM

WIN 2K/XP
 PROCESOR: 1,4 GHz
 RAM: 512 MB
 GRAFIKA: RAM: 128 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | NIEŻE, DOPRAWDY NIEŻE

eragon

Czego byśmy nie powiedzieli o walorach artystycznych takich dzieł jak „Harry Potter” czy „Eragon”. Jedno jest pewne – autorom tych opasłych tomszczy udało się to, czego nie zdołała osiągnąć cała armia jajogłowych, ubolewających od lat nad drastycznym spadkiem czytelnictwa zarówno u nas w kraju, jak i w szerokim świecie.

Najpierw Rowling, później młody Paolini (oczywiście na mniejszą skalę) dokonali rzeczy – wydawałoby się – niemożliwej. Dzieliąc się z czytelnikami swymi pomysłami przelanymi na papier, sprawili, że wielu młodych ludzi odkryło magię drzemiącą w grubej książkach i radość, jaka płynie z ich lektury.

Z dużego na mały ekran

Cóż mnie skłoniło do tej skądinąd niezbyt odkrywczej refleksji? Rzecz jasna, recenzowana poniżej gra. Mamy dziś bowiem na tapecie Eragona, tytuł towarzyszący kinowej megaprodukcji rodem z Hollywood, a zarazem oparty na kanwie bijącej rekordy popularności (szczególnie za oceanem) powieści fantasy (patrz: ramka).

Kolejna gierka tworzona w cieniu wielkiego brata (czytaj: przeboju kinowego) skłaniała

do przedpremierowego czarnowidztwa. Wszak nie raz i nie dwa gracze otrzymali średnio atrakcyjne danie – przygotowany na chybیکا półprodukt mający tylko jeden cel – popłynąć na popularności filmu i tym sposobem nabici kilka dodatkowych zer na bankowych kontach. Jednak zdarzają się odstępstwa od tej smutnej reguły (od święta, bo od święta, ale zawsze) i Eragona, choć hitem przez duże H nie jest, spokojnie można zaliczyć w poczet udanych produkcji.

Wedle schematu

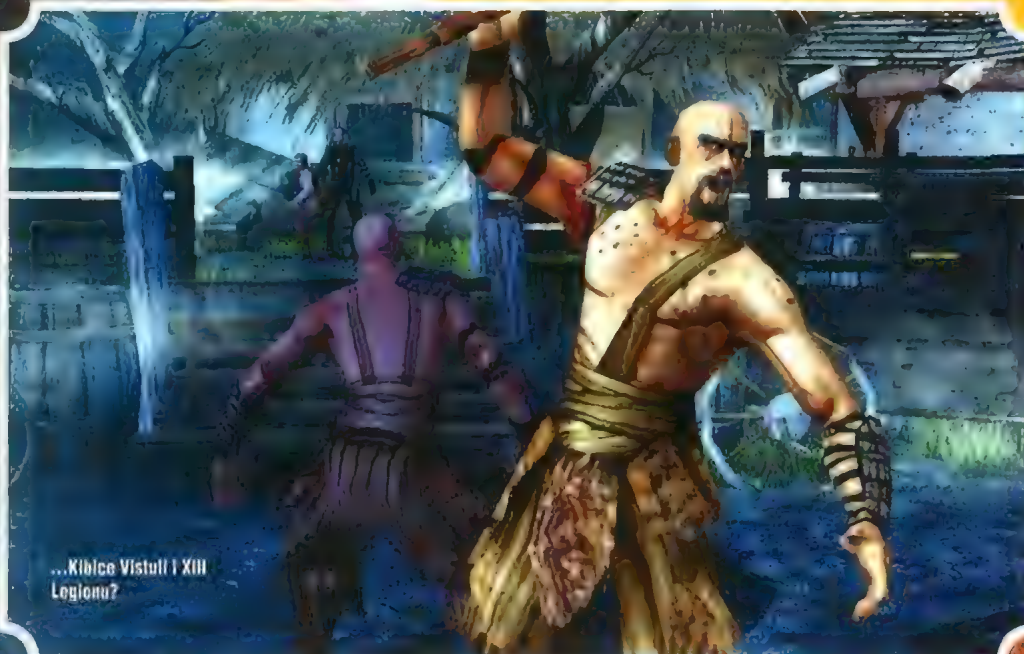
Ale do rzeczy, do rzeczy! Najnowszy tytuł ze stajni Stormfront Studios przypomina jak żywo wcześniejsze dzieła rzeczonej ekipy. Najpierw mieliśmy The Lord of the Rings: The Two Towers (niestety wyłącznie na konsolach), nieco później pojawił się Demon Stone, teraz zaś przyszła pora na Eragona. Wszystkie wspomniane produkcje są do siebie dość podobne, mamy więc do czynienia (przynajmniej tak z grubsza) z chodzoną rzeźniłą obserwowaną z perspektywy trzeciej osoby. Kamera, podobnie jak w survival horrorach,

Eragon, czyli kto, po co i dlaczego?

Eragon to światowy bestseller, jedna z najlepiej sprzedających się książek ostatnich lat. Skąd to całe zamieszanie, nie mam pojęcia, bo przecież to jeno kolejna sztamowa powieść fantasy. Być może to sprawa speców od marketingu, może efekt masowej hysterii albo zwyczajnie kawał dobrej literatury. Nie mnie oceniać, krytykiem literackim wszak nie jestem. Intrygujące natomiast jest to, że Christopher Paolini – autor tej powieści, spłodził ją zaledwie w wieku... piętnastu lat. Warto nadmienić, że Eragon jest pierwszą częścią trylogii. Paolini pracuje obecnie nad drugim tomem zatytułowanym „Dziedzictwo”

O czym traktuje pierwsza część? Opowiada o przygodach młodego chłopaka o imieniu Eragon, który raz pewnego znajduje przedziwny kamień. Ten okazuje się smoczym jajem. Wraz z tym zna leżiskiem zmienia się całe dotychczasowe życie młodzieńca, a on sam stanie się niedługo jedyną nadzieją dla mieszkańców Alagaesii, a zarazem solą w oku króla Galbatorixa, który twardą ręką sprawuje rządy. Eragon to powieść o dorastaniu, zemście, przeznaczeniu i odpowiedzialności, czepiąca garściami z całej spuścizny gatunkowej. Została oparta na wytartych i starych jak świat schematach, w której biel i czerń są jasno określone, nie ma w zasadzie odcieni szarości, a bohaterowie dzielą się przede wszystkim na dobrych i złych.

Tym niemniej książka sprzedaje się świetnie, a i czytać się da bez bólu.



...Kibice Vistuli i XIII Legionu?



Smek na widok tak aletrownej walki poczuł niesmak i wpadł w amok.



Bić Aragorn... Eragona!!!

dziecku Microsoftu (mowa oczywiście o X360). Grafika nie powala jakoś szczególnie, ale przyznać muszę, że stoi na przyzwoitym, zadowalającym poziomie. Podobnie ma się sprawa z dźwiękami i muzyką, doskonale współgrającą z toczącą się na ekranie rozgrywką.

O tym, jak leszcz wojownikiem się stał...

Eragon w trakcie wędrówki uczy się nowych kombinacji, dzięki którym zręczniejszym macha żelastwem, wprawia się we władanie magią, zdobywa coraz to nowe umiejętności, niejednokrotnie pozwalające mu całkiem wyjść z opresji. Jednym słowem, rozwija się. Z początkowego młokosa wyrasta wysmienity szermierz, łucznik i mag w jednej osobie. Do tego żyje ze smoczą za pan brat. Żyć, nie umierać, prawda? ;)

Jeśli chodzi o poszczególne zdolności magiczne Eragona, wspomnieć trzeba przede wszystkim o telekinezie. Jeśli chcecie, by rozgrywka była łatwa, prosta i przyjemna, najlepiej jak najszybciej nauczcie się wykorzystywać moc

obsługuje myszki, nie jest to zbyt duży problem.

Stosunkowo umiarkowane tempo rozgrywki oraz jej prostota bowiem sprawiają, że na samej klawiaturze grać się jak najbardziej da i w przeciwieństwie chociażby do takiego Devil May Cry'a 3, nie trzeba się przy tym wykazywać małą zręcznością. Tym niemniej czuć wyraźnie, że gra została napisana z myślą o dużym ekranie telewizora i padzie. Na tym gruncie sprawdza się z pewnością najlepiej.

Kolejnym elementem zdradzającym konsolowe konotacje są ubogie menuy. Piję głównie do ustawień opcji graficznych, które są niestety dość mocno ograniczone. Innymi detalami,

nie śledzi poczynania bohatera bezpośrednio zza jego pleców, miast tego ukazuje teren gry z rozmaitych, nierzadko oddalonych perspektyw, co czasem nieźle wkurza, bowiem ogranicza widoczność pola walki.

Mozna by postawić twórcom zarzut pewnej wtórności i braku oryginalnych pomysłów. Miast spróbować czegoś nowego, wprowadzić nową konwencję, Stormfront Studios ogranicza się do odświeżenia starej, zmieniając jedynie realia, w których rozgrywa się akcja gry. Czy to źle? Nie mnie wyrokować. Wszak oceniam Eragona takim, jakim jest, a nie takim, jakim mógłby być.

Konsolowe korzenie

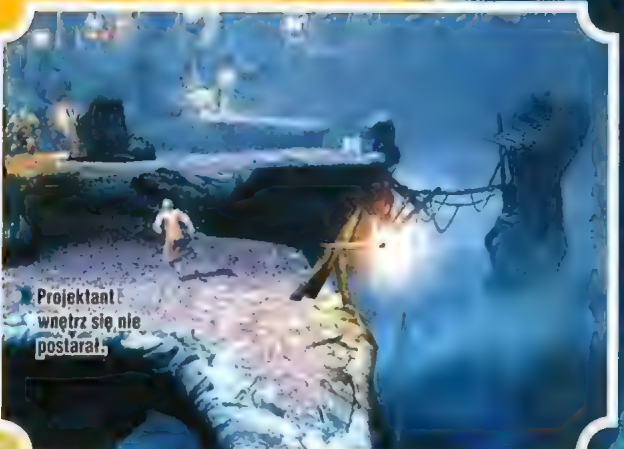
Eragon jest grą wie opłatformową, przygotowywaną jednocześnie na niemal wszystkie popularne obecnie konsole (w tym przenośne, przy czym warto dodać, że wersje na duże i małe platformy ponoc znacząco się od siebie różnią). Konsolowe korzenie tego tytułu widać gołym okiem już od pierwszych chwil. Na „dzień dobry” wita nas radosna informacja o tym, że **najlepszym i najbardziej optymalnym kontrolerem do zabawy będzie pad**. Ale choć program nie

Bawiłem się naprawdę przednio, ale zdecydowanie za krótko.

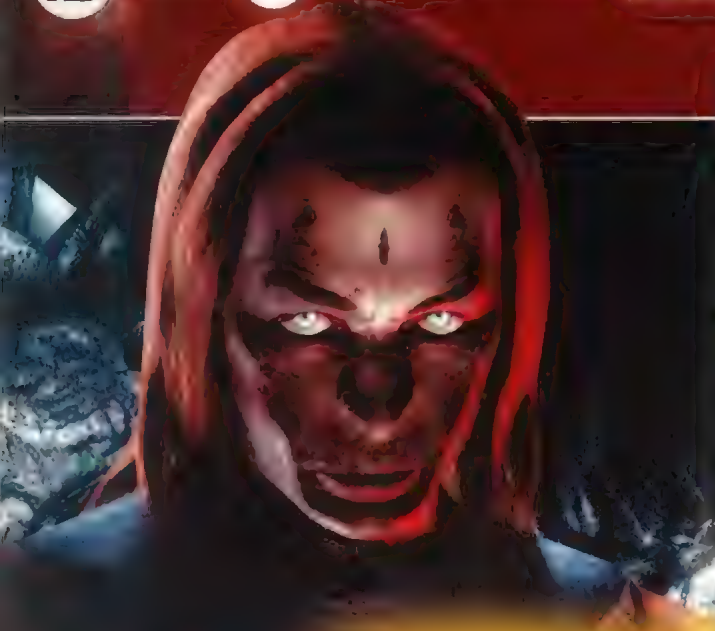
już zdecydowanie mniej doskwierająymi są brak save'a w dowolnym momencie (na szczęście zastosowano system checkpointów) i rozmaite bonusy do odblokowania (dla zwolenników zbieractwa na mapach poukrywano sekretne smocze jaja).

Ładnie brzmi, ładnie wygląda

Na szczęście w parze z powyższym nie idą uproszczenia w warstwie oprawy audio-wizualnej. Zdaję sobie sprawę, że słowa te brzmią mocno wątpliwie, jeśli spojrzeć na screeny dołączone do tekstu, ale jest to jedna z tych gler, która o niebo lepiej prezentuje się w akcji niż na papierze. Pamiętajmy, że Eragon został przygotowany nie tylko na potrzeby konsol odchodzących nie tylko na potrzeby konsol odchodzących powoli do lamusa, ale i z myślą o najnowszym



Projektant wnetr się nie postarał.



drzemiącą w tej umiejętności. Z jej pomocą zepchniecie niejednego draba z urwiska, wytrącicie tarczę uzbrojonemu strażnikowi, usuniecie skałę bądź pier drzewa tarasujący drogę itd. Przykłady można mnożyć bez końca. Dzięki wszechstronności tego czaru staje się on w miarę rozwoju fabuły kluczowym talentem naszego bohatera.

Co więcej? Można wypuścić z łuku strzałę wzmocnioną specjalnym elektrycznym ładunkiem (iście piorunujący efekt), podpalić wroga, wytworzyć wokół naszego bohatera coś na wzór magicznej tarczy, a nawet dobijając powalonych na ziemię drabów niczym w Dark Messiah. Ponadto w trakcie gry zbieramy specjalne orby, ładujące pasek widniejący na samym dole ekranu. Gdy ten zostanie zapełniony, możemy uaktywnić specjalny, trwający raptem kilka sekund „tryb furii”, w trakcie którego mamy okazję zrobić krwawą miazgę nawet z największego skupiska wrogów.

Co dwie głowy to nie jedna

W naszej przygodzie towarzyszy nam nieodłączny kompan (a w zasadzie dwóch... nic więcej nie powiem, żeby nie spoilerować!). Naszymi pomagierami steruje komputer (lub drugi gracz w trybie co-op, o czym za chwilę), na szczęście poziom ich zaangażowania w boju został doskonale wyważony. Z jednej bowiem strony odniosłem wrażenie, że wielokrotnie uratowali mi skórę, odciągając uwagę jakiegoś zbira, z drugiej zaś nie ma mowy, by wykonali za nas całą brudną robotę.

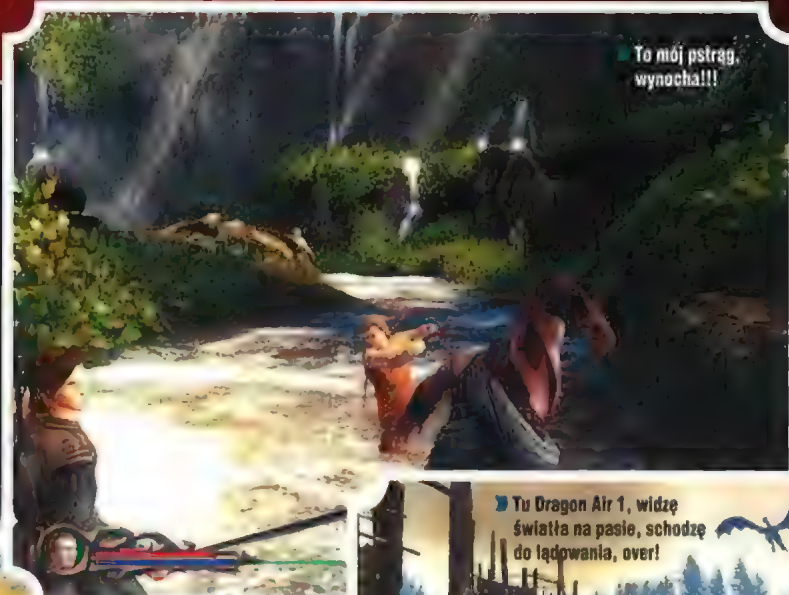
Jak wspominałem, mamy możliwość zabawy w trybie kooperacji, o czym zresztą informuje nas migoczący na ekranie napis *press start button to join* (przypominają się stare dobre czasy, gdy na każdym większym osiedlu znaleźć można było salon gier z automatami na żetony). Zabawa z kumplem może się okazać całkiem przednia, a e tego typu rozgrywka – choć na konsoli jest rzeczą powszechnie znaną – na gruncie PC okazuje się pomysłem zupełnie nietrafionym, przynajmniej w sytuacji, w której nie mamy pada. No bo jak niby mają grać dwie osoby jednocześnie na jednej klawiaturze?

Widziałem smoka cień

Oprócz typowych etapów chodzonych, znalazło się miejsce dla zapowiedzianych przed premierą leveli, w których mamy sposobność pokierować samą smoczą. Szkoda tylko, że potencjał drzemiący w postaci Saphi-

Tym razem udana adaptacja filmowego hitu.

ry został w niewielkim tylko stopniu wykorzystany. Raptem dwie misje (nie licząc finałowego pojedynku) tego typu to zdecydowanie za mało. Na szczęście rola tego gada nie



ogranicza się jedynie do tych emocjonujących, choć szalenie krótkich epizodów. W trakcie naszej wędrówki niejednokrotnie wspomozie nas swoimi szponami bądź ognistym oddechem, przyrządzając groteskowe zapiekanki z naszych wrogów. Nic jednak nie dzieje się samo z siebie – każdorazowe wsparcie ze strony Saphiry wymaga od nas wydania polecenia, co w ogniu walki czasem wcale nie jest takie proste. Dla porządku dodam, że smoczycę możemy przywołać zaledwie w kilku miejscach, o czym informuje nas zresztą stosowna ikonka akcji na ekranie.

Wszystkich poziomów jest w sumie 16 i choć z grubsza w każdym chodzi o to samo (czyli wybiecie wszystkiego, co się rusza i nie jest po naszej stronie), rozmaitych urozmaień i atrakcji nie brakuje. Przykładem może być etap, w którym walczymy z falami coraz to nowych paskud u boku przywalonej drzewami Saphiry. Naszym zadaniem jest oczywiście ochrona bezbronnego gada i pomoc w jego oswobodzeniu (telekineza się kłania). Na tle większości etapów stosunkowo mizernie rysuje się sam pojedynek finałowy – zdecydowanie zbyt prosty, a przez to średnio emocjonujący.

Przyjemnie, acz bez rewelacji

Co oczywiście nie zmienia faktu, że bawiłem się przy Eragonie naprawdę przednio (choć zdecydowanie za krótko). Najnowsze dziecko Stormfront Studios znacznie bardziej mi podeszło niż ich wcześniejsze produkcje, choć przecież i tamte słabe nie były.

W sumie, choć to zabawa raptem na dwa popołudnia, mogę glerkę z czystym sumieniem polecić i to nie tylko sympatykom książkowego pierwowzoru. Jeśli oczywiście gustujesz w takich chodzonych młóckach, powinieneś być kontent. [CDA]



OCENA 7+

OPRYWALNOŚĆ 8

VIDEO 7

AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- przyjemna, odprężająca rozrywka
- niezła oprawa audio i wideo
- nie tylko dla fanów książkowego pierwowzoru
- czasem niewiele uszczelnia forma
- w sumie nie, czego byśmy już wcześniej nie widzieli
- krok i
- przygodowa gra z wyjątkiem zrywa o koniach

@ ^ !! # ★ ? !
★ !! \$ ^ ? ! <



Myślisz o tym, co jej zrobisz?

Wyluzuj. Zostaw kobietę w spokoju! Przecież wiesz, że one lubią gadać. A ty nie? Teraz możecie rozmawiać przez Skype używając swojego domowego telefonu. Zupełnie za darmo lub za grosze, tak jak w telefonii Voice over IP. Pomyśl o przyjemnościach i zapomnij o rachunkach!

Adapter D-Link Skype (DPH-50U) zaprojektowano po to, by ułatwić życie. Wyjątkowo prosty w instalacji i obsłudze, gwarantuje realne oszczędności w domowym budżecie. Dzięki niemu:

- dzwonisz i odbierasz rozmowy stacjonarne i internetowe na swoim telefonie
- prowadzisz połączenia konferencyjne
- nagrywasz rozmowy na swoim komputerze
- przekierowujesz rozmowy na inny telefon (np. na komórkę)
- nie martwisz się o rachunki
- a ona gada tyle, ile chce – i ty też



www.DLink.pl

THINK D-Link
Building Networks for People

Komputronik.pl

merlin.pl

[market](http://www.emarket.pl)
www.emarket.pl

[c](http://www.pclink.pl)
www.pclink.pl

PRODUCENT: CREATIVE ASSEMBLY
 DYSTYBUTOR: CD PROJEKT
 CENA: 99,90 zł
 WWW.TOTALWAR.COM

WIN 2K/XP
 PROCESOR: 1.8 GHz
 RAM: 512 MB
 GRAFIKA RAM: 128 MB

PEPIN KROOTKI | ZAKUTE PAŁY W WYSOKIEJ TRAWIE ;)

MEDIEVAL II

TOTAL WAR™

Pisanie recenzji kolejnej odsłony cyklu Total War przypomina nieco przeprowadzanie jednego z tych prostych doświadczeń, jakie wykonuje się w szkole podstawowej na lekcjach fizyki. Sporo zachodu, aby udowodnić coś, co i tak od dawna wszyscy wiedzą. Creative Assembly robią świetne gry i basta!



Co takiego wyjątkowego ma seria Total War? Na to pytanie każdy czytelnik musi odpowiedzieć sobie sam. Ja cenię w niej przede wszystkim klimat. Coś, co sprawia, że jak w mało której grze czujemy, iż wszystko dzieje się na serio. Nie jest to udawane RTS-owe „dwie okute w żelazo konserwy okładają się naprzemiennie mieczami po tarczach, aż komuś pierwszemu skończy się pasek energii życiowej”. O nie! Tutaj nasz przeciwnik to nie rycerzyk, książę z bajki „of might and magic”, lecz paskudny, bezwzględny, nieogolony typ, któremu jedzie z pyska i który z lubością spali nasze osady, spustoszy ziemię i wymorduje kmieci. Po spojrzeniu na pole bitwy nie widzę tu prących elfów, lecz plugawych, sapiących facetów, którzy oczami wyobraźni widzą już, jak po sforsowaniu bram miejskich nie przepuszczą żadnej dziewczce.

To nie epicka bitwa o Śródziemie, w której siły dobra jak jeden mąż walczą wiernie z armiami ciemności, za „wolność waszą i naszą”. Przeciwnie, w Total War nie istnieją sojusze



nicy i przyjaciele, tylko potencjalni zdrajcy. Gdy w grę wchodzi władza, wszystko inne jest bez znaczenia. „Stary, dobry Total War”, chciałoby się zachnąć – i to sformułowanie najlepiej scharakteryzuje tę produkcję. Gra jest wysmienita, ale zarazem tak podobna do Rome, że gdybym właśnie skończył grać w tego ostatniego, nie wiem, czy wykrzesalbym w sobie dość entuzjazmu, by od razu natrzeć na nowego Medievala. W każdym razie sparzy się ten, kto oczekuje od niego rewolucji.

JAK WYGLĄDAJĄ BITWY

Jednym zdaniem – wyglądają wspaniale. Scenerie atakują zmysły niesamowitą liczbą

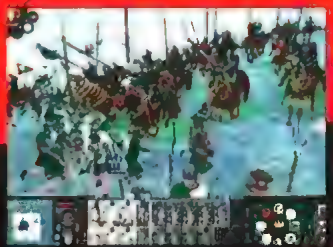
detali. Z pozoru różnica jest niewielka, ale zestawienie obok siebie screenów z Medievala II i Rome pokazuje kolosalne zmiany. Zastosowano tekstury o zauważalnie wyższej rozdzielczości, cała scena nabrała znamion realizmu dzięki dobrodziejstwom glare effect i HDR. Nie ma już koni machających ogonami „na komendę”, a i same rumaki występują w różnym umiastczeniu. Podobnie żołdaków poskładano z sześciu urozmaiconych wariantów czerepów, trzech odmian turłowi i kończyn. Jakkolwiek brzmi to dziwnie, „armie klonów” są już melodią przeszłości. Dużo okazalej niż poprzednio prezentują się nawet prozaiczne drzewa, które hojniej obdar-



O 7.00 w Gigamarkcie zaczynała się promocja 30-calowych telewizorów, gawiedź ruszyła nchoczko.



Na szczęście ochrona obiektu była czujna...



...i o 6.59 z właściwym sobie wdziękiem interweniowała.



Niektórym było głupio, że dali się nabrać na promocję. Normalnie palili się ze wstydu.

rzono polygonami. Ze średniej wysokości gęsta knieja robi piorunujące wrażenie.

Co jeszcze istotniejsze, przekłada się to bezpośrednio na zastosowaną taktykę. Gęsta knieja zapewnia teraz lepszą ochronę, trudniej dostrzec w niej przeciwnika (woje mogą przejść kilkadziesiąt metrów od zamaskowanego oddziału, nie zauważywszy go), nie mówiąc nawet o prowadzeniu skutecznego ostrzału. Z bliska walka wygląda raczej po staremu. Miałem nadzieję, że popracowano trochę nad animacjami, dzięki czemu bitwa będzie przypominać dzięki starcie, a nie zgromadzenie, w którym co jakiś czas ktoś pada w piach. Jest lepiej, knechci mają większy repertuar zagrywek (kusznicy noszą na plecach specjalne tarcze i odwracają się tyłem do przeciwnika podczas ładowania broni), lecz wciąż czuję mały niedosyt. Dociekliwy obserwator dopatrzy się paru przekłamań, jak – dajmy na to – kawaleria szarżująca trawersiem, jakby walczyła z bocznym wiatrem (z dala przypomina sprite'y, choć jest trójwymiarowa!). Sporą i pozytywną niespodziankę natomiast sprawiły mi wymagania sprzętowe. Gdy jakieś pół roku temu zobaczyłem filmiki z gry, westchnąłem: na moim sprzęcie to już nie ruszy. Otóż ruszył! Po wyłączeniu połowy detali i tak prezentuje się dwa razy lepiej niż Rome, a działa całkiem znośnie. Niewybredni powiedzą wręcz, że świetnie.

Dowódcy znający serię Total War jak własną kieszeń nie powinni mieć problemu z robieniem przeciwnika w bambuko. Wszystkie stare sztuczki i chwytaki poniżej pasa funkcjonują nadal. Raz jeszcze dała o sobie znać smutna prawda, że o wiele łatwiej jest stworzyć grafikę nowej generacji niż takową sztuczną inteligencję. Kilkakrotnie przytrafiła mi się sytuacja, w której słabowity adwersarz szturmował „z kopyta” mój zamek, a podczas samej bitwy tracił cały zapas i tylko stał jak wyryw w bezpiecznej odległości czekając, aż pierwszy zrobię jakiś



Tu nie istnieją sojusznicy i przyjaciele, tylko potencjalni zdrajcy.

ruch. Bardzo denerwuje, że nadal nie można ustawiać jednostek miotających na szczycie baszt, a jedynie na murach. Dziwne, zważywszy iż taka wieża byłaby wprost wymarzoną stanowiskiem ogniowym dla balisty tudzież malej katapulty. Zresztą, z samymi murami też wychodzą dziwne historie. Ustawieni na nich kusznicy ochoczo rażą nieprzyjaciela znajdującego się na zewnątrz twierdzy, ale mają z tym pewne kłopoty, gdy cel znajduje się wewnątrz.

Przenieśmy się teraz na drugą stronę barykady i wyobraźmy taką oto sytuację: oblegamy zamek, przeciwnik nie dysponuje jednostkami miotającymi, którymi mógłby obsadzić mury. Swoje nieliczne siły ustawił więc na placu centralnym. Po tym jak sforsowaliśmy bramę

taranem, oddziały te z pieśnią na ustach ruszają w kierunku naszych. Wystarczy teraz wycofać się z powrotem poza obręb murów, aby zagony przeciwnika zrobiły w tył zwrot i truchcikiem cofnęły się na plac centralny. Co my na to? Ano znowu stajemy jedną nogą wewnątrz murów i już oglądamy jak matolki biegną ku nam wyrabiając kilometry... w tę i z powrotem. Złośliwy podprowadziłby we właściwe miejsce kilku łuczników, ale po co? Nawet gdyby strzelcy ci wykazali się celnością godną osławionych imperialnych szurmowców, przecież po kilkudziesięciu minutach „biegu wahadłowego” adwersarz i tak sam padnie z wyczerpania, a dzieła dokończy byle banda najposledniejszej piechoty.

Jeszcze inny przykład na niedopracowane algorytmy? Toczę straszną bitwę, na samym początku ginie mój generał, morale ludzi spada, ale mimo wszystko walczą dalej. Starcie wyrównane, rzeźnia nie z tej ziemi, po obu stronach horrendalne straty. Po jakimś czasie resztką moich niedobitków katuje się z ostatnim oddziałem nieprzyjaciela, rzutem na taśmę moi wygrają i zabijają nieprzyjacielskiego dowódcę. I co? Na ekranie pojawia się napis... dear victory, chociaż po obu stronach prawie wszyscy zginęli.

JAK PREZENTUJE SIĘ KAMPANIA

Przyznaję to z przykrością, na poziome mapy strategiczne takie „kwiatki” też się przytrafiają. Kto by przypuszczał, że król Danii wespół z doborowym rycerstwem uda się na krucjatę akurat wtedy, gdy przegrywa wojnę, a ja oblegam jego stolicę? Komputer postępuje czasem bardzo nielogicznie, zamiast przełamać oblężenie, posyła wojska hen, gdzieś





odejście od nas kilku wartościowych ludzi, tym razem przez tortury i stosy.

Gdy na Tronie Piotrowym zasiada nieprzychylny nam osobnik, można go wziąć na przeczekanie. Wszak nikt nie trwa wiecznie, a nowy papież może krytycznie odnieść się do linii poprzednika. W ostateczności możemy spróbować drania ukatrupić. Jak pamiętamy, w Rzymie można było walczyć z armiami senatorów, lecz sami senatorzy byli nietykalni. Z papieżem jest inaczej i można na niego nasać zabój-



daleko. Irracjonalne posunięcie... albo wręcz przeciwnie – tylko modlitwa w Ziemi Świętej może się jeszcze na coś zdać? :)

Żeby jakoś urozmaicić rozbudowę osiedli, dzielą się one teraz na miasta i warownie. Miasta generują większe zyski, lecz w przypadku inwazji są prawie bezbronne. Twierdze na odwrót. Rozszerzając imperium należy więc nieustannie wznosić fortyfikacje na granicach i rozbierać w centrum (uchowaj Boże, by nieprzyjacielska armia przedostała się przez „kordon sanitarny” do wewnątrz królestwa). Zlikwidowano znany z ROME baboł sprawiający, że za wszystkie dodane do konstrukcyjnej kolejki budowle trzeba było płacić z góry. Teraz nasze konto jest uszczuplane wyłącznie o te inwestycje, które rozpoczynają się w danej turze. **Następną nowością są kupcy**, jednostki niezmienne pożyteczne, jako że przez ustanowienie monopolu na handel z wybranymi regionami wydatnie wspomagają królewski skarbiec. Swoją drogą, ludzie interesu mogą podróżować nie wzbudzając podejrzeń, a przy okazji zbierać informacje i odkrywać nieznanne obszary mapy.

Odrobinę udoskonalono dyplomację – zwiększono możliwości targowania się o pieniądze, terytoria, przywileje etc. Jako kartę przetargową można teraz wykorzystać nawet rękę królowej! Kiedy pieniądze nie skutkują, można zaoferować nieprzyjacielskiemu watażce rękę księżniczki, aby w ten sposób związać go z naszą frakcją i przeciągnąć wraz z armią na naszą stronę. Trochę to cyniczne... ale cóż, mała „zamiłuj” czy i myśl o Anglii! Amatorów telenowel ucieszy fakt, że wrócili do task znane z Shoguna minifilmiki, ilustrujące śluby, zabójstwa oraz inne sensacyjne wydarzenia. Mocniej zaakcentowano misję zlecane teraz przez papieża, radę możnych, a nawet gildie kupieckie i przywódców innych frakcji. Również kiedy zawarty sojusz napastniczy przeciwkostronie trzeciej, automatycznie zostanie wygenerowana odpowiednia misja, a uczestnicy zwycięskiej wyprawy zostaną odpowiednio wynagrodzeni. Tą drogą można między innymi zdobyć wyjątkowo cenne jednostki, których normalne wytworzenie kosztowałoby fortunę.

CO CESARSKIE – CESARZOWI

Nie sposób sobie wyobrazić średniowieczny świat bez religii. W Medievalu II rząd dusz sprawuje oczywiście papież. Jego świątobliwość siedzi sobie wygodnie w Rzymie i samemu się zbytnio nie narażając wyznacza innym ambitne i niebezpieczne zadania, jak np. krucjaty. Ignorując te chwalebne przedsięwzięcia lub co gorsza, atakując któregoś z chrześcijańskich sąsiadów, narażamy się na gniew głowy Kościoła. Najczęściej kończy się to ekskomuniką i poważnymi konsekwencjami. Nie dość, że katolicy jak świat długi

ce, a nawet (w kuriozalnym i raczej wyjątkowym przypadku) zgładzić go na polu bitwy!

CZY WARTO?

Przyznam, że w tym momencie jestem rozdarty. Z jednej strony widzę, że to doskonała gra, z drugiej czuję, że nie skopała mi tak tyłka jak chociażby Company of Heroes. Czy zatem na zasadzie owczego pędu dołączyć do stada recenzentów wychwalających ją pod niebiosa? Wszakże widać wyraźnie, że poprawiono skuteczność łuczników, kawaleria potrzebuje więcej miejsca, by się rozpędzić,

Warto dodać Medievala II do swojej kolekcji.

i szeroki mają nas za antychrysta i wytaczają przeciw nam armaty, to także wśród naszych najwierniejszych dowódców pojawiają się rychło zdrajcy, którzy w obliczu konfliktu wybrali lojalność wobec papieża (pokrętnie tłumacząc, że nie mogą słuchać bezbożnych rozkazów). Jak temu zapobiec? Ano wznosząc kościoły i modląc się... by nas nie ekskomunikowano. Z czasem może się uda postawić katedrę, a jeden z rodzimych kłechów zostanie konsekrowany na biskupa. Potem awansuje na kardynała i będzie brać udział w konklawe, wybierając następnego papieża. W ten prosty sposób – popierając lokalną hierarchię, wpływamy na proces papieskiej elekcji. Ponadto gęsta sieć kościołów pomaga walczyć z herezją, a jeśli sami nie uporamy się z tą zarzą na naszych ziemiach, zaczną szaleć inkwizycja, czyli znowu

z Rzymu gromy rzuca papież, a pod koniec zasługujemy nawet wycieczkę do Nowego Świata, w którym eksterminujemy Indian. **Wszystko to jednak kosmetyka.** Od strony technicznej produkt jest niemal doskonały, jakkolwiek charakterystyczna klimatyczna muzyka i składające do zastanowienia sentencje klasyków nie robią już tak piorunującego wrażenia jak kiedyś. **Efekt świeżości dawno minął.** Miejscami gra ociera się nawet (ale to już wyłącznie moje prywatne zdanie) o śmieszność, jak wtedy gdy na polu bitwy cesarscy rycerze w zeszczą: 'The enemy general flees! He has KEIN honor!'. Ech, tak czy owak warto dodać Medievala II do swojej kolekcji.

PS Screenshoty robiłem mając w kompie GF6600, więc jak masz lepszą kartę, to pamiętaj, że gra wygląda ładniej. [GDA]

OCENA

8

GRYwalność

VIDEO

AUDIO

9

9

PODSUMOWANIE

+ znacznie poprawiony

wygląd gry

+ hula na przeciętnym

sprzęcie

+ większe znaczenie

religii i dyplomacji

- obciążenia

brak widocznego

postępu w sferze AI

- odrobinka przekłamań

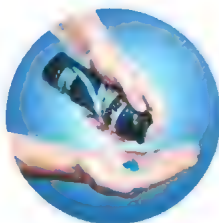
graficznych

Gillette
SERIES



Testowany. Nie tylko naukowo.

Codziennie tysiące kobiet testują wyjątkową gładkość męskich twarzy, którą zapewnia użycie żelu do golenia Gillette Series.



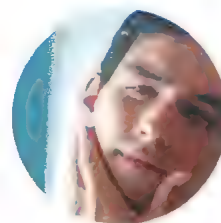
W odrobinie żelu znajdziesz wszystko, co stanowi przełom w goleniu. Zwykła pianka może ominąć część zarostu, a żel Gillette Series pokrywa go całkowicie.



Potrzebujesz tylko trochę cieplej wody i kilku sekund masażu twarzy: żel zmienia się w obfitą pianę, która delikatnie wnika w skórę, zmiękczając zarost i zapewniając właściwe nawilżenie podczas golenia.



Żel Gillette Series ułatwia poślizg maszynki po skórze. Dzięki substancjom nawilżającym i zmiękczającym, golenie jest wyjątkowo dokładne, a skóra mniej podrażniona.



Unikalna formuła żelu Gillette Series zapewnia dokładne i wyjątkowo gładkie golenie, pozostawiając skórę miękką i nawilżoną. Dla większego komfortu skóry użyj żelu po goleniu Gillette Series.

Nie wierz nam na słowo. Przetestuj go sam.



Gillette®. Najlepsze dla mężczyzny.™

JEDEN STRZAŁ – JEDNA ŚMIERĆ

SNIPER ELITE

Wiosna 1945: II Wojna Światowa chyli się ku końcowi, choć wciąż trwa zacięta walka o Berlin. Jako niemiecki snajper zostałeś zrekrutowany do OSS, poprzednika CIA, by wziąć udział w pierwszych misjach zimnej wojny przeciw NKWD. Twoim kluczowym zadaniem jest uprzedzić radzieckich szpiegów zanim wywiozą tajemnice III Rzeszy. Nie pozwól, by plany śmiercionośnej broni wpadły w ręce Rosjan.

PC HIT



www.onigames.pl

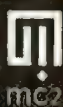
POLSKA
WERSJA KINOWA

TYLKO
19⁹⁹
zł

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI



REBELLION



PRODUCENT: BEENOX / RAVEN SOFTWARE
 DYSTRYBUTOR: LEM
 CENA: 99,90 zł
 WWW.MARVELULTIMATEALLIANCE.COM

WIN 2K/XP
 PROCESOR: 2 GHz
 RAM: 512 MB
 GRAFIKA RAM: 128 MB

Kilkadziesiąt godzin

HUT SĘDZIMIR | ...FANTASTIKO!

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Gdybym był amerykańskim nastolatkiem, który od małego – jak jego rówieśnicy – czyta komiksy, kupiłbym co najmniej trzy egzemplarze Marvel: Ultimate Alliance!

Jeden. by go zainstalować i grać, drugi po to, by schować go za grubym szkłem i co dzień składać mu hołdy, a trzeci by pozostałe w ciemnościach związać, w krainie Mord... Ehm... na wypadek, gdyby któryś z pierwszych dwóch zaginął lub uległ uszkodzeniu. Komuś, kto jest fanem komiksu, nie trudno będzie zawiązać na punkcie tej gry!

To, że będzie dobrze, można było podejrzewać już wcześniej. Marvel: Ultimate Alliance, choć nie ma w tytule żadnej „dwójki” czy „trójki”, jest tak naprawdę kontynuacją dwóch wcześniejszych gier studia Raven – obu części X-Men Legends. Każdy, kto w nie grał, szczególnie w X-Men Legends II, od razu pozna styl rozgrywki i sporo innych elementów (choćby system rozwoju postaci) niemal identycznych w Marvel: Ultimate Alliance. Poprzednia „komiksowa” gra Raven otrzymała od nas ośmiemkę z plusem, wiadomo więc, że mechanizmy rozgrywki ma rzetelne i sprawdzone w boju. Marvel: Ultimate Alliance dodaje do nich świetną fabułę, która w umiejętny sposób pokazuje większość ważniejszych postaci, lokacji i motywów znanych fanom uniwersum Marvela.

To ci lotrzyki!

Historia zaczyna się na pokładzie latającego statku-bazy należącego do organizacji S.H.I.E.L.D. Jej główny boss, Nick Fury, wzywa na pomoc czterech śmialków. Są nimi Captain America, Thor, Spider-Man i Wolverine, a więc ścisła czołówka bohaterów Marvela.

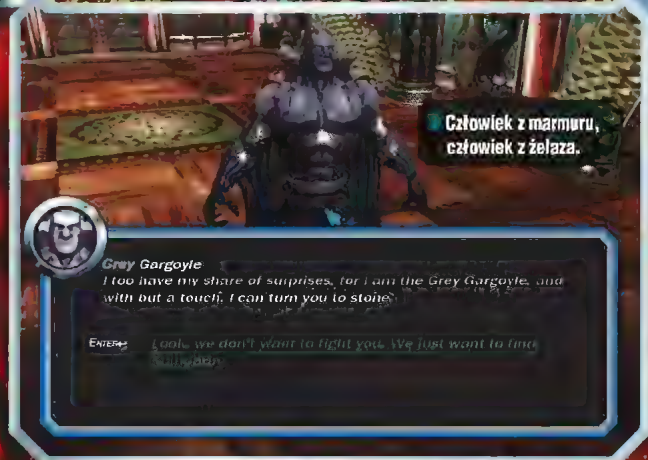
Akcję dzielnej czwórki przedstawia początkowo całkiem niezłe renowowane intro, które przechodzi w rozgrywkę tudzież łapaninę, bo choć Marvel: Ultimate Alliance to gra bez wątpienia należąca do gatunku action-RPG, to przerosła action nad RPG (*) jest w niej widoczny.

Po kilkudziesięciu minutach naprawdę przyjemnej rąbaniny napastnicy zostają odparci, a fabuła rusza z kopyta. Okazuje się, że Dr Doom, najbardziej demoniczny łotr w uniwersum Marvela, stworzył koalicję o nazwie Masters of Evil, zbierając większość typów spod ciemnej gwiazdy, jacy kiedykolwiek zostali wyniesieni przez scenarzystów komiksów. W tej sytuacji Nick Fury nie ma innego wyjścia – powołuje do życia „ostateczne przymierze” (stąd tytuł Ultimate Alliance) dobrych bohaterów, których zadaniem będzie a) odkrycie

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE



czegoś więcej niż siekanina!



niecnych planów Dooma, b) pokrzyżowanie ich, c) zapewnienie kilkudziesięciu godzin dobrej rozrywki wszystkim tym, którzy kupili grę.

(*) nie mylić z przerostem formy nad treścią!

25 godzin [4], [4], [6]

Z tymi kilkudziesięcioma godzinami to wcale nie przesada. Marvel: Ultimate Alliance to ogromna gra, aż po sam brzeg płyty DVD wypakowana misjami, bonusami, sekretami itd. Ma to zresztą jedną dość niemiłą konsekwencję: do jej zainstalowania potrzebne jest 8,5 GB wolnego miejsca na dysku. Twardziele większości graczy są raczej przeladowane, więc jest to kwestia dość istotna – sam musiałem usunąć chyba trzy recenzowane ostatnio tytuły, by zrobić miejsce na Ultimate Alliance... Ale było warto.

Fabula podzielona jest na pięć aktów, przejście każdego z nich to – uwaga! – około 5-6 godzin rzetelnej rozgrywki. Razem daje to minimum 25 godzin zabawy. To sam główny wątek, do tego dochodzi jeszcze 28 ukrytych misji bonusowych, w większości przedstawiających epizody z konkretnych numerów zeszytów komiksowych Marvela, czasem po prostu zainspirowane wybranymi postaciami czy grupami superbohaterów lub toturów. Większość z nich ma limit na przejście, wynoszący ok. 20 minut, a to daje kolejne 5 do 10 godzin zabawy.

Klawiatura jest najlepsza!

Długość gry byłaby może problemem, gdyby podstawowa rozgrywka nie była od czasu do czasu przerywana walkami z bossami czy innymi, zwykle dość pomysłowymi pomysłami na urozmaicenie zabawy. No bo ile można chodzić i łupać? A na tym właśnie polega główna część gry.

Pod kontrolę gracza oddana zostaje czwórka bohaterów, dowolnie wybranych z 20 postaci grywalnych (początkowo dostępna jest tylko ich część, resztę trzeba w ten czy inny sposób „odkryć”). Można nimi kierować korzystając z myszy, jednak dużo lepsze jest użycie pada lub... klawiatury. Może i dziwnie to zabrzmie, szczególnie że podstawowa platforma dla Marvel: Ultimate Alliance to konsola, z Xboxem 360 na czele – ale mnie najlepiej się grało przy użyciu tej ostatniej!

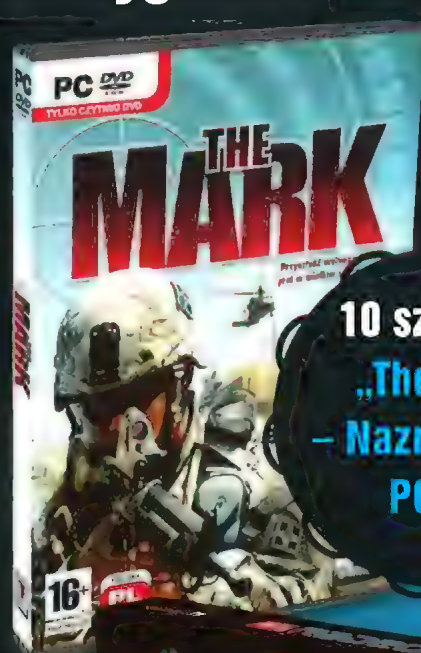
Nie tylko lubu-dubu

Na szczęście ogólna rąbanina przerywana jest sekwencjami, które sprawiają, że zabawa w żadnym momencie nie staje się zbyt schematyczna i nużąca. Są nimi np. wspomniane już misje specjalne, które można aktywować nawet zaraz po znalezieniu płytki, na której są zapisane (wtedy opuszcza się na kilkanaście minut główną kampanię, można też uruchomić je w dowolnym momencie w S.H.I.E.L.D. Simulator).

Inny rodzaj urozmaicenia to walki z bossami – jest ich w grze co

KONKURS SMS

Do wygrania



10 sztuk gry
„The Mark
– Naznaczony”
PC PL.



2 karty graficzne
firmy **Connect 3D**
– **Radeon X1650**
Pro 256MB.

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Powyższą grę stworzyli:

- a) Polacy
- b) Eskimosi
- c) Sumerowie

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.ML.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 28 grudnia 2006 r.



connect 3D

Multibohaterowie

Marvel: Ultimate Alliance poza trybem gry dla jednego gracza oferuje również bardzo solidną zabawę w multigracze. Można spróbować przejść całą grę z przyjaciółmi, co bawi szczególnie dobrze po wybraniu opcji Arcade Mode, w którym nie tylko walczy się z przeciwnikami, ale również konkuruje ze sobą w trybie „Najbardziej wartościowego superbohatera”.

Ciekawie rozwiązano kwestię multiplayera: w przypadku aktywowania jednej z misji specjalnych, w których występuje tylko jeden bohater (a są i takie) – kiedy wystąpi taka sytuacja – pozostali gracze kierują przeciwnikami herosa, dzięki czemu nikt się nie nudzi.

najmniej kilkanaście (po 3-4 na każdy z aktów), a niektóre wymagają raczej sprytnego pomysłu na pokonanie przeciwnika niż zwinnych palców. Zdarza się też, że w czasie walki z bossem zmienia się ustawienie kamery (choćby podczas starcia z Fin Fang Foomem zaraz na początku gry), co jeszcze bardziej odróżnia te etapy od tych podstawowych. Kolejne urozmaicenie to quiz testujący wiedzę graczy na temat komiksowych bohaterów, który dobre odpowiedzi nagradza punktami doświadczenia dla całej drużyny.

RPG na autopilocie

Tyle akcji, a gdzie RPG? Za pokonywanie kolejnych przeszkód i wykonywanie misji bohaterowie zyskują punkty doświadczenia, które mogą potem przeznaczyć na zwiększenie siły oddziaływania supermocy czy dodatkowych bonusów. Choć ekran bohatera wydawać się może uproszczony, w rzeczywistości możliwości rozwoju postaci są całkiem porządnie rozbudowane i jeśli ktoś zechce, będzie mógł spędzić sporo czasu na wyciskaniu ze swojego Iron Mana czy Thora maksimum możliwości. Podkreślam: „jeśli ktoś zechce”, bo musu nie ma – wystarczy wcisnąć jeden klawisz, by wszystkie

wybranych z dużo „przecież” większej puli postaci grywalnych. Jedyne sensowne wytłumaczenie jest takie, że to próba zachęcenia graczy do wielokrotnego ukończenia gry. Hmm... To rozwiązanie trudno jednoznacznie ocenić – normalnie narzekałbym na pewne ograniczenia, jakie system ten narzuca, ale ponieważ bez przejmowania się reputacją też można się z Marvel: Ultimate Alliance świetnie bawić, jako dodatek do rozgrywki pomysł ten jest mile widziany.

Bohaterowie jednego odcinka

„Ostateczne przymierze” to po prostu bardzo udana produkcja, a dodatkowe punkty

A propos setek – w scenariuszu występuje ponad 100 postaci znanych z komiksów Marvela, poczynając od ruzów takich jak Dr. Doom, Galactus, Spider Man i Wolverine, kończąc na postaciach drugiego (Black Widow, M.O.D.O.K.) czy nawet trzeciego planu (Mandarin, Byrrah). W grze zobaczyć może zresztą nie tylko postacie, ale i lokacje znane z komiksów, jak choćby wieżę Stark Tower czy sanktuarium Dr. Strange'a. Smaczków jest jeszcze więcej, np. gdy spotkasz w świecie gry postać, z którą jeden z członków twojego teamu miał coś wspólnego w komiksach, niemal pewne jest, że wymienią ze sobą kilka zdań, które będą do tego nawiązywały. Fani będą wniebowzięci!

Marvel: Ultimate Frajda!

Tak jak wniebowzięty byłem i ja. Tiukłem, siekałem, rąbałem z radością, jakiej nie dała mi żadna produkcja spod znaku action-RPG od czasu... kto wie, czy właśnie nie X-Men Legends 2, bo twórcy tradycyjnych gier tego typu (a więc osadzonych w świecie fantasy, z walką polegającą na kilkunastu myślach), w minionych dwunastu miesiącach niezbyt się popisali. Polecam nie tylko fanom komiksów, choć oczywiście jest, że to oni właśnie wycisną z Marvel: Ultimate Alliance najwięcej frajdy. [CDA]

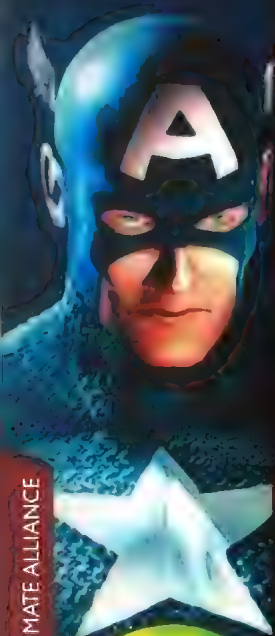
Polecam nie tylko fanom komiksów, choć to oni właśnie wycisną z M:UA najwięcej frajdy.

zdobyte punkty doświadczenia całkiem rozsądnie rozdzielały się automatycznie.

Nowością, której nie było w X-Men Legends II, są punkty reputacji przydzielane całemu zespołowi bohaterów. Zespół taki można stworzyć samodzielnie, wybierając czwórkę dowolnych herosów lub też skorzystać z ekipy znanej z komiksów (np. Fantastycznej Czwórki). W ten sposób twórcy premią gratyfikują graczy, którzy całą grę przechodzą tą samą grupą (początkowo czwórką, potem liczbę członków teamu można zwiększyć) – taki zespół punkty reputacji może zamienić na dodatkowe bonusy, np. zwiększoną odporność na ciosy dla wszystkich jego członków.

Zastanawiałem się tylko, jaki jest sens nagradzania tych, którzy ograniczają się tylko do kilku bohaterów

zbięra za sposób, w jaki korzysta z bogactwa uniwersum Marvela. Zgodnie z tytułem (Ultimate!) przedstawia totalną konfrontację superbohaterów z superlotrami. Liczba najroźniejszych bonusów, materiałów graficznych, innych dodatków, które można tu znaleźć i odkryć, idzie w setki!



OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

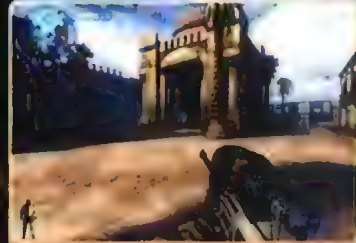
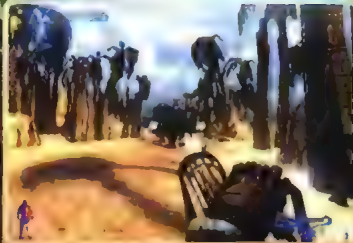
- (niemal) całe uniwersum Marvela w jednej grze!
- mechanizmy rozgrywki typowe dla gry action-RPG są porządnie dopracowane
- niezła oprawa korzystająca z nowoczesnych efektów graficznych
- pownia znajdują się i tacy gracze, którym ta ciągła lupanina wyda nudna i nieciekawa
- szczególnie jeśli uważają, że komiksy to dzieło szatana

Zostań żołnierzem pustyni!

Blood of Sahara

B.O.S

Bet on Soldier



W Afryce Północnej zostają odkryte olbrzymie złoża ropy naftowej. Potężny syndykat usiłuje przejąć nad nimi kontrolę. Do akcji wkracza Max Balding, doświadczony żołnierz, przyszła gwiazda ligi „Bet on Soldier”. Wyrusz na pustynię! Udowodnij, że potrafisz zabijać! Zniszcz wroga i wróć jako zwycięzca!



POLSKA WERSJA
KINOWA



www.onigames.pl

TYLKO
1999
zł
2CD

SZUKAJ W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez pozwolenia zabronione.

WYDZIAŁ: FIFTEEN
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90
WYWIĄTIBEL: FIFTEEN

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1.0 GHz
RAM: 512 MB
KARTKA GRAF. 4 MB

Porażka. Stara gra po liftingu, ze starymi i nowymi błędami!

HUT SĘDZIMIR | DO LEGENDY NIE PRZEJDZIE

Zasadniczo recenzje gier – zresztą nie tylko ich – powinno się pisać na spokojnie, chłodno i analitycznie oceniając plusy i minusy testowanej produkcji. Czasem jednak nie ma miejsca na profesjonalizm.

STRONGHOLD LEGENDS

Choćby wtedy, kiedy trafi się perełka tak pomysłowa, nowatorska, a przede wszystkim grywalna, że trudno zachować obiektywizm. Albo wtedy, kiedy gra, na którą liczyłeś, okazuje się przeciętniakiem czy nawet buble.

Zakute lby...

Pomyśl był niezły – wziąć Twierdzę, zabawną grę ekonomiczno-strategiczną, przedstawiającą z przymrużeniem oka troski średniowiecznego władcy i dodać do niej odrobinę magii, baśni i legend.

Takie były zamiary. A ich efekt? **Stronghold: Legends** zamlałst zapowiadanej „nowej jakości” jest naszym więcej jak tylko Twierdzą 2 wzbogaconą o kilkanaście nowych

barykady, która rzeczywiście ma jakieś znaczenie. Kolejny psikus figlarnej AI, tym razem dotyczący żołnierzy należących do gracza – atakują dużą grupą rycerzy dwóch czy trzech wojów przeciwnika, ale wbrew oczekiwaniom, zamiast szybko odesłać ich na wieczny odpoczynek, tracąc swoich ludzi jednego za drugim. Cóż się stało? Otóż w walce z trójką przeciwników uczestniczy tylko jeden mój rycerz – reszta stoi dokoła niego i z lubością przygląda się rozlewowi braterskiej krwi. Wrrr!

Bohaterzy są powolni

Rzecz następną – niektóre z oddziałów występujących w grze to jednostki specjalne, zwykle bardzo efektywne w walce. Pewnie po to, by grę zrównoważyć, programiści zdecydowali, że będą się one przemieszczać wolniej od normalnych wojaków. Kiedy zaznaczasz całą grupę, czyli np. 30 zwykłych pachołków i dwóch bohaterów – komputer automatycznie przydziela jednostkom specjalnym „ochronę”, kilkum osobowych oddział, który porusza się w wolniejszym tempie. Teraz, po wskazaniu miejsca przemarszu, cała grupa się rozczłonkuje – normalne jednostki pędzą do celu, bohaterowie stąpający statecznym krokiem zostają w tyle, zaś ich wsparcie wraz z nimi, przy czym animacja ruchu zwykłych wojaków odtwarzana jest... dwa razy wolniej. To i źle wygląda, i utrudnia prowadzenie rozgrywki (bo jedyny sposób na decydowanie o tym, czy i ilu zwykłych żołnierzy ochrania bohatera, to bardzo mozolne wyłuskiwanie poszczególnych jednostek na maksymalnym zbliżeniu kamery). Kuriozum!

Pierwszy rzucam kamieniem

Tego rodzaju błędów Legendy mają co nie miara. Interfejs jest niezbyt wygodny, nie pokazuje w jasny sposób aktualnego zasobu zmagazynowanych surowców (!!!), a dodatkowo w dość niekonsekwentny sposób przydziela różne opcje do przycisków myszy (gdy aktywna jest jednostka, za jej „porzucenie” odpowiada lewy przycisk myszy; gdy budynek, przycisk prawy).

Co gorsza, Legendy niespecjalnie informują gracza o tym, co dzieje się na ekranie (np. o tym, że należące do niego zabudowania są atakowane, czy też o tym, dlaczego pewne budynki produkcyjne nie działają jak powinny). Jako przykład wszystkich tych niedogodności może służyć konieczność postawienia specjalnych zagród dla wołów transportujących surowiec, np. z kamieniołomów. Jeśli ich nie masz, gra nie podpowiada, że właśnie z tego powodu twoje kamieniołomy nie działają; kiedy je postawisz, musisz wskazać każdemu kopytnemu

obsługiwany przez niego kamieniołom, nie otrzymując przy tym żadnego potwierdzenia, czy polecenie to zostało przyjęte.

Patchem grafy nie zalatasz

Oczywiście to mogą poprawić łatki – o możliwości ściągnięcia pierwszej gra informuje automatycznie zaraz po instalacji, bez wykonywania tej czynności w multi w ogóle nie da się zagrać. **Żadna łatka nie poprawi jednak szkaradnej grafiki**, która plasuje tę grę gdzieś na równi z tytułami wydawanymi mniej więcej 3-4 lata temu. Mówiąc krótko – ktoś chciał nam zrobić z tyłka jesień średniowiecza! [EDA]



A za tysiąc lat zorganizują mistrzostwa świata w piłce nożnej...



Tak sobie przycupnąłem, tu w rozku...

OCENA
5

GRYWALNOŚĆ: 5
VIDEO: 4
AUDIO: 5

PODSUMOWANIE

- podstawy, na jakich zbudowana jest gra, są całkiem solidne...
- ...tylko co z tego, skoro cała reszta jest tak nieudana
- grafika
- bugi

POCZUJ

PRAWDZIWA PRĘDKOŚĆ

*Minis
Boiler*

RW-2050
INDIANAPOLIS

www.apollomultimedia.eu



APOLLO
multimedia

EGIPT

JUŻ OD 19,99 zł!



Egipt. Dawno, dawno temu, a nawet jeszcze dawniej. Młody Assil, z zawodu budowniczy piramid, wraca właśnie z kolejnej imprezy. Nie wie, że rzucono na niego straszliwą klątwę... Pomóż mu odwrócić los! Zmierz się z bogami, krokodylami i niedomytymi wielbłędami! Niesamowite zagadki oraz zakrecony humor to największe atuty tej gry! Przeżyj przygodę nie z tych czasów!



POLSKA WERSJA
KINOWA



ANKH

Klątwa Mumii



WKROTCE W SPRZEDAŻY W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH
ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI!

■ PRODUCENT: ARENANET
 ■ DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
 ■ CENA: 129,90 zł
 ■ HTTP://GUILDWARS.COM/

■ WIN 98/ME/2K/XP
 ■ PROCESOR: 1 GHz
 ■ RAM: 512 MB
 ■ GRAFIKA RAM: 128 MB

Nightfall mnie nie rozczarował.

CZARNY IWAN | GW DA SIĘ LUBIĆ



Pod koniec października wreszcie pojawił się oczekiwany przez nas z niecierpliwością Nightfall, trzecia odsłona Guild Wars. Co nam niesie?

Mnie najpierw przyniosła potężnego kaca, ale to akurat nie było zupełnie związane z GW, natomiast potem już było tylko lepiej. Na pewno dzięki uderzeniowej dawce witaminy C, wiadra wody mineralnej i mokremu okładowi na głowę, ale również z tego powodu, że nowy Guild Wars jest po prostu lepszy od ostatniego. Składa się na to wiele rzeczy, których pewnie nie zmieszczę w poniższym tekście, bo przecież gdzieś muszą się znaleźć reklamy dzwonek do telefonów i nowej pasty na przyszcze :) Skoncentruję się więc na najważniejszych zmianach, które – moim zdaniem – wniósł najwięcej do Guild Wars.

Z czym to się je

Dla tych, którzy na hasło Guild Wars, pytają o to, czy to nowa część Gwiezdných Wojen, krótki wstęp. Seria GW to multiplayerowa gra online RPG. Właściwie należałoby jeszcze dodać „combat”, bo więcej jest w Guild Wars takiego np. Dungeon Siege'a niż The Temple of Elemental Evil... Nightfall to trzecia część sagi, każda rozgrywa się na innym kontynencie, co oznacza inne scenerie, inne potwory, muzykę, misje itd., itd.

W Prophecy zwiędaliśmy Tyrię, w Factions znaleźliśmy się na kontynencie Cantha, teraz poznamy Elone.

Elementem łączącym poszczególne części są – oprócz w pewnym stopniu historii – nasi bohaterowie. Mają odmienne profesje, których wyboru gracz dokonuje na początku gry, a nieco potem wybiera jeszcze jedną dodatkową, dzięki czemu można np. połączyć umiejętności wojownika z czarami mnicha (monk). W każdej z kolejnych wersji pojawiają się dwie nowe profesje, co daje graczom olbrzymie możliwości (ze względu na całą tablicę czarów, broni, pancerzy itd. dla nowych zawodników). Ostatnio mnie pojechałście, że zapominałem o jednej profesji (przynajmniej – sam nie wiem, jak tego dokonałem, ale udało mi się...), więc teraz jeszcze raz ich lista, tym razem pełna. W GW Prophecy mieliśmy: Elementalistę, Mesmera, Mnicha, Nekromantę, Wojownika, Łowcę. W Faction pojawili się Rytualista i Zabójca. Teraz dostaliśmy kolejne dwie specjalności, czyli Derwisza i Patrona (oryginałem to Paragon, ale sami się domyślacie, że w naszym języku to brzmi jak ksywa gościa na kasie w Biedronce, a nie anioła stróża Elony). O Derwiszu i Patronie pisałem już ostatnio, teraz dwa słowa o story. Historię z Prophecy i Factions sobie daruję, natomiast jeśli chodzi o Nightfall, warto wiedzieć, że los kontynentu Elony zależy właśnie od ciebie, dobrego człowieka! (Czuj się zaskoczony!)

Nowa ziemia

Kontynent ten, podzielony na 3 niezależne prowincje, od wieków trwał we względnej





stabilizacji i pokoju. Prowincje współpracują ze sobą. Istani żyją nad morzem, zamieszkują wyspę Istan i są pierwszą barierą kontynentu przed korsarzami. Varesha Ossa kieruje armią Kourny, która stacjonuje na wybrzeżu właściwego kontynentu. Pozostaje jeszcze północna prowincja Vabbi znana z bogactwa i wyrafinowanej kultury, w której władzę sprawuje Wielkie Forum Vabbi. Mimo że trzy niezależne obszary nie mają wspólnego rządu, łączy je stowarzyszenie bohaterów chroniących ład i porządek, Zakon Słonecznych Włóczy. Jest to elitarnie zgromadzenie, które przysięgło bronić Elony przed zagrożeniami. To ty staniesz się jednym z nich, przejdziesz szkolenie Słonecznej Włóczy i stawisz czoło nowym, przerażającym wrogom, ale już jako dowódca i lider własnego oddziału. To wielkie wyzwanie, ale i wielki honor.

Kto chce na bitki

Dotychczas aby zrealizować jakąś misję, trzeba było albo zbierać drużynę chętnych graczy ogłaszając się w mieście, albo wybrać oddział z grupy henchmenów, czyli najemników sterowanych przez komputer. Oczywiście to drugie rozwiązanie było dość zawodne,

Jeśli po Prophecy i Factions czujesz przesyt, dzięki Nightfallowi na nowo odkryjesz uroki Guild Wars.

bo najemnicy nie realizowali taktyki gracza, tylko biegli do najbliższego wroga (jeśli znaleźli się w jego strefie) i tłukli go – albo sami padali. Jeśli gracz nie chciał walczyć z każdym napotkanym przeciwnikiem, musiał się pogodzić ze stratą najemników. W najnowszej kampanii to się zmieniło. Teraz możemy wybrać trzech bohaterów, którzy będą z nami podążać, rozwijać się, zdobywać kolejne poziomy, tak jak nasz hero.

Kogo mu ty mamy

W grze jest ich kilkunastu, pojawiają się stopniowo wraz z rozwojem scenariusza. Co ciekawe, nie są to tylko ludzie, ale również pochodzący z Krainy Mgieł Demon czy centaur Zhed. Tak jak dotychczasowi henchmeni, najemnicy dysponują tylko jedną profesją, ale

tym razem to gracz decyduje o przyznawaniu punktów dla atrybutów. Od ciebie zależy również wyposażenie pomagiera w broń, a także wybór zaklęć na pasku umiejętności. Daje to naprawdę spore pole do popisu. Jeśli – dajmy na to – uda ci się zdobyć nietypowy, bardzo dobry miecz, możesz przekonstruować swojego pomocnika. Wystarczy włożyć mu do ręki ostrze, przyznać punkty atrybutów dla walki mieczem (oczywiście tylko w mieście), a także na nowo zdefiniować pasek umiejętności (o ile wcześniej walczył inną bronią – toporem lub młotem). Tym samym postacie pomocników przestają w grze spełniać rolę chłopców do bicia i stają się pełnoprawnymi członkami twojej drużyny. Kiedy zainwestujesz w nich sporo czasu i pieniędzy, odkryjesz, że są niezastąpieni.

Drużyna na postrońku

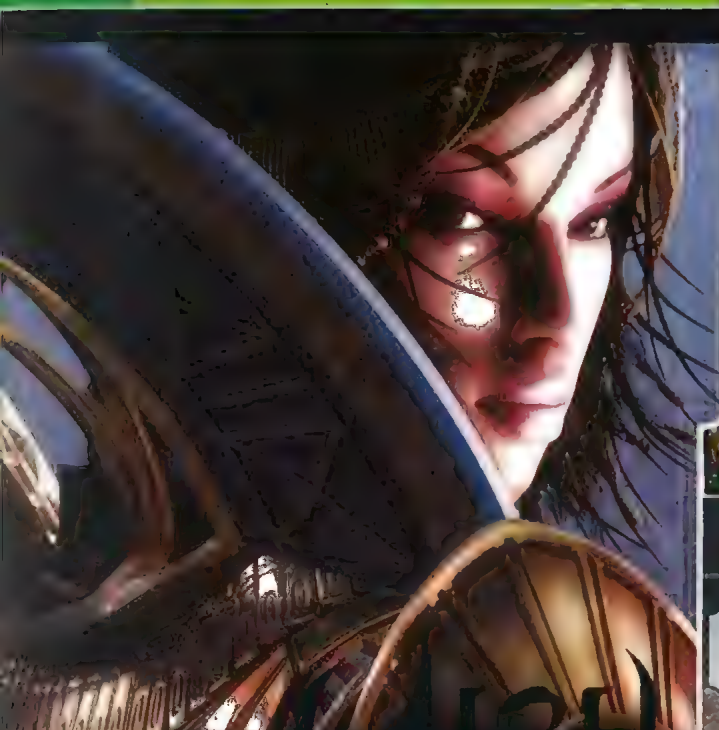
Jeszcze jedna rzecz dotycząca sterowania pomagierami. Na kompasie pojawiła się obecnie dodatkowa obwódka, na której umieszczono flagi, za pomocą których możesz kazać najemnikowi (lub wszystkim) udać się w konkretne miejsce. Pomocnicy mają też trzy tryby ataku, z których każdy odpowiada jednej z flag. Mamy więc walkę, co oznacza po prostu, że koło atakuje wyznaczony cel lub walczy razem z drużyną. W tym trybie można wyznaczyć pomocnikowi również dość odległy cel. Kolejna opcja to czuwanie, co nie znaczy, że gość zapisał się do harcerzy, lecz że pilnuje oznaczonego flagą obszaru. Jeśli gracz nie zdefiniuje obszaru, pomocnik będzie się trzymał tyłów drużyny. Atak na dane cele odbywa się wówczas tylko w obszarze oznaczonym przez gracza. Ostatni tryb to unikanie walki. Najemnik stroni od starcia, nawet gdy zostanie zaatakowany, taka swoista opcja chicken. :)

Generalnie, o ile aktywnie wykorzystywałem możliwość rozwoju postaci, a raczej wyboru punktów atrybutów oraz paska umiejętności, tryby walki mniej mi się przydawały. Po prostu trudno się zajmować flagami podczas bitwy.

ten system – jak dla mnie – nie okazywał się zbyt pomocny. Właściwie, w zależności od sytuacji w danej lokalizacji, określałem tylko tryb ataku, natomiast sterowanie, rozmieszczenie pomocników za pomocą flag wykorzystywałem w minimalnym stopniu. Ale to w trybie PvE.

Zupełnie inaczej jest w PvP i nowej zabawie Hero vs. Hero, w której gracze stają naprzeciwko siebie razem z wyszkolonymi samodzielnie najemnikami. W takiej sytuacji możliwość rozmieszczenia swojego oddziału ma często decydujące znaczenie dla wyniku rozgrywki. Gracz może bowiem określić strefy broniące przez najemników i pomagać im z dystansu lub dopiero wówczas, gdy wymaga tego





sytuacja lub założenia taktyczne. Wprowadzenie rozwoju i sterowania najemnikami (właściwie to bohaterami zależnymi) jest największą i moim zdaniem – najważniejszą innowacją w grze. W jakimś stopniu uniezależnia też ona od innych graczy, co akurat mnie się podoba.

Dwa okienka w jednym

Kolejna zmiana, która nie oznacza rewolucji, ale jest po prostu praktyczna i wycekiwana przez graczy, to połączenie okna Skills i Attributes. Teraz mamy atrybuty i umiejętności w jednym miejscu, co zdecydowanie ułatwia zmiany i zarządzanie nimi. Najlepszą rzeczą to jednak coś innego. Wreszcie można zapisać układ swoich umiejętności na pasku! Jeśli korzystasz z kilku szablonów, nie ma problemu. Zapiszesz każdy pod inną nazwą i możesz za pomocą klasycznej opcji load uruchomić dowolny zestaw czarów w dogodnym momencie. Yyyy, dogadnym jednak nie oznacza koźdym. Nadal nie można zrobić tego na polu walki. Na pewno jest to jednak spory postęp i udogodnienie.

Zmień swoje życie

W Prophecy i Factions jedna rzecz mocno mnie irytowała. Parę razy zdarzyło się, że wybierając drugą profesję dla mojej postaci po pewnym czasie okazywało się, że przydatniejsza byłaby inna. Niestety gdy już się dokonało wyboru, powrotu nie było. Zrobiłeś sobie, dobry człowieku, wojownika/elementalistę, to się z nim męcz, a jeśli wpadłeś na pomysł, że lepiej byłoby dołożyć wojownikowi monka, masz problem. Zaczynaj grę od początku. To się wreszcie zmieniło i jeśli stwierdzisz, że potencjał twojej postaci się wyczerpał i konieczna jest zmiana drugiej profesji, nie ma problemu. Oczywiście wypracowane z trudem elitarne skille przypadną, ale za to stary bohater staje się bardziej elastyczny – i można się przekonać, czy będzie skuteczniejszy w nowej konfiguracji. Nawet jeśli



nie będziesz z tego za bardzo korzystał, ważne jest, że taka opcja już jest.

Drobniejszych, ale zauważalnych zmian jest o wiele więcej i dotyczą zarówno grafiki, jak i niektórych rozwiązań w obrębie walki. Jedną rzecz właśnie podczas bitwy od razu rzuca się w oczy. Inaczej, wyraźniej są wyświetlane punkty obrażeń dla wszystkich uczestników bitwy. Dodatkowo jeśli naszemu boha-

oczywiście podobają mi się, ale jeśli chodzi o klimat, atmosferę,

którą w głównej mierze generują widoczki, przeciwnicy i muzyka, zdecydowanie bardziej podoba mi się Nightfall. Chodzi o świetną muzykę, wspartą na mocnych uderzeniach bębna, znacznie ciemniejszą i mroczniejszą. Jest to również kwestia tego, że Elona jest mniej cukierkowa, bardziej mroczna. Już pierwsze kroki po wyspie Istan, na której gęsta, gorąca dżungla niemal wylazi z ekranu, powodują przyspieszone bicie serca. I do tego potwory. Przede wszystkim dziwne, zupełnie inne w porównaniu do tego, co wcześniej widzieliśmy. Gwarantuję wam, że to, co widzieliście na screenach, ma się nijak do samej gry, gdy muzyka przyspiesza, a na ciebie sunie przerażający Mandragor. Pewnie i wcześniej tak bywało, jednak dla mnie monstra w Nightfallu są najbardziej straszne ze wszystkich trzech części.

Pięknie jest

O tym, co jeszcze można zobaczyć na 55 nowych lokacjach nowego kontynentu, przekonacie się już sami. Na pewno nie będę wymieniał wszystkich 300 nowych umiejętności. Powiem krótko. Nowy Nightfall mnie nie rozczarował. Dostaliśmy nie tylko kosmetyczne zmiany, nową muzykę i paczkę misji, ale poważne, wpływające na sposób gry innowacje. Nowości na tyle istotne, że gra się inaczej. Jeśli po Prophecy i Factions czułeś już pewien przesył, prawdopodobnie dzięki Nightfallowi na nowo odkryjesz uroki Guild Wars. Na mnie to podziałało, ciekawe, jak będzie z wami. [CDA]

55 nowych lokacji, 300 nowych umiejętności.

terowi dostanie się po głowie którąś z przypadłości, jej ikona zostanie wyświetlona obok punktów obrażeń, a nie w górnym, lewym rogu (gdzie nadal będą pojawiać się pozostałe czary).

Elona

O nowych dwóch profesjach, czyli Patronie i Derwiszu, pisaliśmy już ostatnio. W chwili obecnej ostro trenuję swojego młodego Patrona – wydaje mi się, że ta klasa jest nieco za mocna na tle innych, ale to subiektywne wrażenie, być może nieprawdziwe.

Jeszcze koniecznie muszę wam przedstawić trochę wrażeń z Elony. Jest tak, Factions

Derwiszów dwóch



Derwisz to postać, która w Nightfallu ma dwie profesje: Derwisz i Patron. Derwisz jest postacią, która w Nightfallu ma dwie profesje: Derwisz i Patron. Derwisz jest postacią, która w Nightfallu ma dwie profesje: Derwisz i Patron.



Derwisz to postać, która w Nightfallu ma dwie profesje: Derwisz i Patron. Derwisz jest postacią, która w Nightfallu ma dwie profesje: Derwisz i Patron. Derwisz jest postacią, która w Nightfallu ma dwie profesje: Derwisz i Patron.

OCENA

9

GRYwalność

VIDEO

AUDIO

9

9

9

PODSUMOWANIE

rozwoju i kontrola

nowe tryby PvP

przerazający

przeciwnicy

dwie, bardzo mocne

profesje

rewelacyjna muzyka

niemożność

wymiany szablonów

umiejętności poza

miastem

nadal spore

ograniczenia

w poruszaniu się po

świecie (niewidoczne

ściany)

Karty graficzne GIGABYTE to optymalne rozwiązanie dla najnowszych gier!



ATI Radeon X1650 Pro

GV-RX165P256D-RH

- Układ graficzny ATI Radeon X1650 Pro
- Obsługa PCI Express i 12 potoków renderujących pxele
- Obsługa Microsoft DirectX® 9.0c oraz OpenGL® 2.0
- Zintegrowana 128-bitowa pamięć GDDR3 o pojemności 256MB
- Dwa złącza DVI-I Dual-link (obsługa rozdzielczości do 2560x1600) / D-SUB (przez przejściówkę) / TV-OUT
- Obsługa funkcji HDTV oraz dołączony kabel HDTV
- Unikalna technologia chłodzenie GIGABYTE Silent-Pipe II



NVIDIA GeForce 7600GT

GV-NX76T256D-RH

- Układ graficzny NVIDIA GeForce 7600GT
- Obsługa technologii NVIDIA SLI
- Obsługa PCI Express i 12 potoków renderujących pxele
- Obsługa Microsoft DirectX® 9.0c oraz OpenGL® 2.0
- Zintegrowana 128-bitowa pamięć GDDR3 o pojemności 256MB
- Złącze DVI-I / D-SUB (przez przejściówkę) / TV-OUT
- Obsługa funkcji HDTV oraz dołączony kabel HDTV
- Unikalna technologia chłodzenie GIGABYTE Silent-Pipe II



*Sprawdź inne modele kart GIGABYTE z najnowszymi grami w komplecie: www.gigabyte.pl

Dowiedz się więcej i sprawdź gdzie kupić: www.gigabyte.pl

GIGABYTE
TECHNOLOGY

PRODUCENT: FIRAXIS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 zł
WWW.2KGAMES.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,4 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
12/2006

ALLOR | PRAWIE JAK PKP

Opisywana miesiąc temu beta idealna nie była, ale mimo trochę zbyt dużego podobieństwa do makiety i tak grało się w nią bardzo przyjemnie. Pytanie brzmi: czy w pełnej wersji jest jeszcze lepiej?



Krótką odpowiedzią brzmi – „na szczęście tak”, choć nie znaczy to niestety, że wszystkie zastrzeżenia, jakie mieliśmy do wersji niedokończonej, to już pieśń przeszłości. Ba, w przypadku jednej (notabene bardzo obiecującej) opcji poprawki przybrały dziwnie znajomą formę „obieteczek cacanek” – w becie jeszcze nie działała, za to w pełnej wersji... już jej nie ma. Cóż, bez informacji o przewidywanych dochodach (bo o tym właśnie mowa) można sobie poradzić, ale trochę jej szkoda, bo zapowiadała się bardzo miło.

Można puścić tylko parę pociągów, bo na więcej nie ma miejsca – między miastami zmieści się ich tylko ze dwa-trzy (i to jak będą stały, z czym zresztą też jest problem). Małe odległości utrudniają także budowanie rozjazdów, bo często nie ma na nie zwyczajnie miejsca. A że nowe tory muszą być połączone ze starymi, mocno ogranicza to nasze możliwości. Prawdziwy Sajgon jednak zaczyna się, gdy zechcemy zagrać z większą liczbą konkurentów... Wielkie mosty i wiadukty, które w takim momencie prędzej czy później się pojawią (bo tory nie mogą się przecinać), sprawiają, że z wyglądu cukierkowego przechodzimy w jakieś senne kosmmary nawiedzonego industrialisty marzącego o nowym Metropolis.



Zawiadowcę zatrudnię od zaraz

Kolejny problem związany jest z sygnalizacją kolejową. Otóż, podobnie jak w becie, **nie można swobodnie ustawiać świateł**. Pojawiają się one wprawdzie automatycznie przy rozjazdach i stacjach, ale nie można ustawić własnych lub usunąć już istniejących (chyba że z torami, ale to też nie



Prezes wielkiej makiety

Bez zmian pozostawiono za to makiety wygląd gry ze wszystkimi tego wadami i zaletami. Mamy więc fajną, szczegółową (choć nieco cukierkową) grafikę, ale bez zachowania jakiegokolwiek skali. Wielkie budynki czy małe odległości między miastami – tymczasem zakładami są może – z jednej strony – pomysłem całkiem niezłym, bo świat jest dzięki temu skompresowany i unika się w ten sposób pustki, a mapy są mniejsze, łatwiej się więc połapać, co i gdzie jest. Z drugiej jednak strony takie małe, choć wielkie mapy sprawiają, że szybko robi się ciasno.

Mimo makietowego wyglądu to wciąż porządny tycoon.





istniejących zakładów i stawiania nowych (tylko w miastach, maksymalnie mogą w nich działać trzy fabryki, zależy to jednak od liczby mieszkańców).

Kupno już działających fabryk odbywa się poprzez licytację (ograniczoną w czasie – mamy kilkanaście

zawsze działa, poza tym jest znacznie bardziej kosztowne). Przy najniższym poziomie realizmu nie jest to problem, bo pociągi przez siebie przenikają, ale na najwyższym... W zasadzie polecić można go tylko masochistom, bo gdy zrobi się większy korek, jedynym wyjściem będzie wykasowanie paru składów! **Znanej z innych gier opcji wycofania pociągu tyłem tu nie ma**, a zmiana trasy też nie zawsze działa...

Na szczęście po włączeniu średniego poziomu realizmu pociągi przenikają przez siebie dopiero po pewnym czasie, co zapewnia wystarczającą dużą namastkę rzeczywistości, bez obaw o stan fryzury czy kondycję murów – bo nawet największe korki w końcu same się rozładują.

W zasadzie jedyną opcją, za pomocą której możemy kontrolować ruch, jest możliwość wyboru jednego z trzech poziomów „ważności”: teoretycznie ten ważniejszy będzie miał pierwszeństwo, ale niestety jak już trafi na korek, nic go nie uratuje.

Co ciekawe, komputerowa konkurencja takich problemów w zasadzie nie miewa. A co jeszcze ciekawsze – sposób, w jaki buduje się tory, jest taki jakiś... dziwny. Nie tak to wszystko działało w poprzednich częściach tudzież u konkurencji, ale wniosek jest z tego jeden: nie chcesz mieć problemów z zatykającymi się drogami (żelaznymi), naucz się budowy torów na nowo albo ogranicz liczbę pociągów. W praktyce takie postawienie sprawy mocno mnie na początku irytowało, ale po paru rozegranych grach... cóż, to w końcu naprawdę przyjemna gra, można jej więc te fochy wybaczyć. W końcu co to za „ona”, gdyby fochów nie miała?

Fabrykantem być...

Na samych przewozach nasze możliwości się nie kończą. Mamy jeszcze możliwość gry na giełdzie (ale dość ograniczoną, w zasadzie służy jedynie zdobywaniu kasy ze sprzedaży akcji i wykupywaniu konkurencji – lub byciu wykupowanym przez nią) oraz kupowania już

sekund na podjęcie decyzji, ale każde podbicie ceny sprawia, że czas leci od nowa), w której biorą udział wszyscy przedsiębiorcy, więc w przypadku dobrze prosperującego biznesu cena wyjściowa (i tak już zazwyczaj wysoka – bo nikt pracującego pełną parą zakładu nie odda za grosze) może się jeszcze sporo zwiększyć. W zamian za to możemy jednak liczyć na kolejne źródło dochodów, zwłaszcza jeśli sami zadbanym o stały dopływ surowców – wtedy z każdym transportem dostajemy nie tylko kasę za sam przewóz dóbr, ale także dodatkowy bonus z fabryki.

Chociaż tak naprawdę stawianie nowych fabryk ma sens przede wszystkim wtedy, gdy dzięki temu będziemy mieli kolejne dobro do przewiezienia – bo na samych pasażerach za daleko się tu zajedzie. A tak na marginesie: **w grze jest jakieś 20 dóbr do przewiezienia oraz 30 typów fabryk i zakładów przetwórczych** – est się więc jak rozpędzić, nawet jeśli zaczniemy od tartaku. Bo drewno z niego można dostarczyć zarówno do papierni (a papier do wydawnictwa), jak i do fabryki mebli (a meble – zaliczane do dóbr luksusowych, które można także pozyskać z ropy – do miasta). Odbiorcami dóbr są zawsze miasta – im większe, tym więcej produktów chcą kupić, np. samochody znajdują nabywców tylko w metropolii. Co ciekawe – z fabryk mamy dużo mniejszy zysk niż za sam przewóz, ale to w końcu gra o kolei.

O myszy, co kolejną...

Kolejocentryczność jest zresztą w Railroad! widoczna niemal na każdym kroku. Ot, choćby kładzenie nowych torów: zaznaczamy opcję, klikamy w niemal dowolnym miejscu już istniejącego torowiska i ciągniemy tory w miejsce docelowe. Koszt torowiska, jego przebieg, nachylenie i maksymalną prędkość składów widzimy, zanim jeszcze zatwierdzimy budowę. Co jednak najciekawsze, to fakt, że do przebiegu kolei dostosowują się zarówno małe zakłady „wytobowywce” (kopalnie, tartaki czy farmy –

czyli te wytwarzające surowce), jak i całe wielkie miasta. Bez żadnych dodatkowych kosztów! Może i nie jest to superrealistyczne, ale do makietowego wyglądu gry pasuje jak znalazł.

Makiety dla zaawansowanych

Mimo makietowego wyglądu nowa gra Sida Meiera to wciąż porządny tycoon. O różnorodności przewożonych surowców, produk-

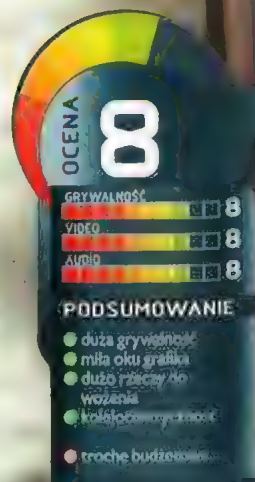


tów i zakładów już pisałem, dochodzi do tego porządny system raportujący. Można sprawdzić źródła dochodów, wydatki czy dokładne raporty o każdym z pociągów. W zasadzie jest wszystko, co potrzebne, by sprawnie rządzić swym imperium. I to łącznie z bardzo od pewnego czasu popularnymi patentami. Jak one działają? Ano, co pewien czas dokonywane jest jakieś przełomowe odkrycie (np. nowy system smarowania zmniejszający koszty utrzymania pociągów, wagony zwiększające przychód z przewozu niektórych produktów, czy sposób budowy tuneli tudzież mostów), które następnie wystawiane jest na sprzedaż na aukcji. Cena wywoławcza to 50 tysięcy zielonych, ale oczywiście można ją podbić – o 10 lub 50 tysięcy. Górnego pułapu nie ma, ale trzeba pamiętać, że wygrywając aukcję zapewniamy sobie wyłączność jedynie na 10 lat, bo po tym czasie z rozwiązania koi zyszać już mogą wszyscy. Tak samo jest zresztą w momencie, gdy nikt w licytacji nie weźmie udziału.

Oczywiście do tego wszystkiego dochodzą jeszcze **multi i edytor**, dzięki czemu niezbyt duża liczba scenariuszy dostarczonych razem z grą nie jest żadnym problemem. Zresztą i w ich przypadku można sobie włączyć losowe rozmieszczenie miast, zmienić liczbę konkurentów czy poziom trudności. A że jeden scenariusz to przynajmniej kilka godzin gry – cóż, to gra nie tyle na długie wieczory, co długie miesiące.

Proszę wsiadać!

Nowy Railroad Tycoon, znaczy się Railroad!, nie jest niestety grą idealną, ale jeśli tylko zechcecie dać mu szansę (tzn. dacie sobie trochę czasu na zrozumienie jego filozofii), odwdzięczy się wam z pewnością. Bo po kilku rozegranych scenariuszach mogą napisać tylko jedno: **może i idealna nie jest, ale ma to coś, co sprawia, że z chęcią spędzę z nią jeszcze wiele miłych wieczorów. [GD]**



■ PRODUCENT: DICE
 ■ DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
 ■ CENA: 139,90 zł
 ■ WWW.BATTLEFIELD.EA.COM

■ WIN 2K/XP
 ■ PROCESOR: 1,7 GHz
 ■ RAM: 512 MB
 ■ GRAFIKA RAM: 128 MB

DVD
 12/2006

ELD | VIETNAM 2142

2142™ BATTLEFIELD

Wysięg zbrojeń trwa. Wprowadzić Activision spóźniła się z Enemy Territory: Quake Wars, ale Electronic Arts nie sprawiło zawodu fanom. Przed państwem Battlefield 2142!

Trzeba jednak przyznać, że EA miało łatwiejsze zadanie. Quake Wars powstaje od podstaw, a Battlefield 2142 zrodził się na bazie wydanego kilkanaście miesięcy temu BF 2. Niestety to widać, słychać i czuć. Jeśli liczyliście na coś zupełnie nowego, srogo się zawiedziecie. Battlefield 2142 to bardziej rozbudowany mod do BF 2 niż samodzielna nowa gra. To jest dokładnie powtórka sytuacji, jaka miała miejsce w przypadku Battlefieldda 1942 i BF: Vietnamu...

BF Infantry

Z Battlefielddem 2 to jest dziwna historia. Pamiętam, że z początku gra bardzo mi się podobała, ale moje zauroczenie nie trwało za długo. Podobnie chyba było z większością graczy, bo kiedy spytałem kilka miesięcy później znajomego, czy gra w Battlefieldda 2, usłyszałem „taaa... czasem, w Infantry. W nic innego nie da się grać. Niby ciągle

coś zmieniają, ale i tak gramy tylko w Infantry bez tych wszystkich głupich pojazdów”. I obawiam się, że Battlefield 2142 tego w żadnym stopniu nie zmieni. Bo poza przeniesieniem fabuły daleko w przyszłość i zmniejszeniem liczby pojazdów, większych zmian nie widać, a mankamenty pozostały te same.

Rok 2142

Jak sam tytuł wskazuje, mamy rok 2142. Niedawno rozpoczęła się kolejna epoka lodowcowa, która przykryła znaczną część planety grubą warstwą lodu. Braki żywności wywołały kolejną wojnę. Tym razem naprze-

ciw siebie stają wojska Unii Europejskiej i Koalicji Panazjatyckiej. Za pole działań posłużyło w sumie **dziesięć nowych map**. Są one trochę mniejsze niż te w Battlefielddzie 2, przypominają mniejskie lokacje z „dwójeczki”. Może dlatego ma się chwilami wrażenie biegania po dziwnie znajomych terenach. Jak na różnicę około 150 lat, nie wydaje mi się, aby architektura europejsko-afrykańska jakoś dramatycznie poszła do przodu. Tak jak w BF 2, mapy skalujemy w zależności od liczby graczy: 16, 32, 48 i 64.

Stare i nowe

Tryby dostępne w Battlefielddzie 2142 to znane już Conquest, Conquest Co-Op oraz zupełnie nowy Titan Mode. Tryb zdobywcy jest tym, co zdecydowało o popularności całej serii. Wspomniane Tytany to dwa potężnie uzbrojone i chronione statki będące stanowiskami dowodzenia dla dowódców obu stron. Dodam, że Commander może przemieszczać po mapie Tytana, strzelając jednocześnie z całego arsenału pokładowego. A bronić i atakować taki statek ma czym. Dział u niego dostatek, a dodatkową ochronę Tytana stanowią osłony.

Zadaniem gracza w trybie Titan jest zniszczenie statku wroga. Jednocześnie trzeba bronić własne centrum dowodzenia. Wykonanie zadania nie przychodzi łatwo, bo żeby tego dokonać, należy wykonać kilka rzeczy: pozajmować wyrzutnie rakiet, zniszczyć osłony statku, dostać się na jego pokład, zniszczyć konsolę broniącą dostępu do reaktora i w końcu sam reaktor. Długa ciernista droga, choć można też na skróty. Wystarczy zająć wszystkie wyrzutnie rakiet i cierpliwie niszczyć Tytana. W sumie Titan Mode spodobał mi się... tak sobie. Najgorszy nie jest, ale chyba wolę tradycyjny, choć ograny Conquest, rozgrywany na dużo lepszych mapach.

Z takiej giwerki z ręki strzelać? Ani chybi klon Arnolda. (Ten to faktycznie nie chybi.)



► Pokracznie coś te latała...



Mała pociecha – nie ma jej macha.

Okaleczone klasy

Ze zmian w rozgrywce na pierwszy rzut oka widać **okrojenie** klas. Ostały się ledwie cztery: zwiadowca, szturmowiec, mechanik i żołnierz. Widać, autorzy doszli do wniosku, że wojak w przyszłości będzie alfą i omegą. Dlatego szturmowiec łączy umiejętność walki ofensywnej i medycznej. Tak jak medyk w BF 2, dysponuje apteczkami i defibrylatorem. Przypadkowo czy nie, panowie z Dice uczynili szturmowca takim Rambo-medykem z Enemy Territory. Żołnierz wsparcia natomiast dzierży w dłoniach ciężki karabin maszynowy, a kieszenie ma wypchane amunicją. Mechanik ma na uzbrojeniu karabinek (bardzo dobry tak na marginesie) oraz wyrzutnię rakiet. Poza tym zajmuje się tym, co potrafi najlepiej, czyli naprawianiem pojazdów. Wreszcie zwiadowca jest snajperem (ależ te snajperki są powolne i niecelne w XXII wieku!), a do tego nadaje się do przenikania na tyły wroga i wysadzanie czego popadnie.

Nagrody

Ograniczenie klas to pomysł raczej średnio udany. Przynajmniej w przypadku szturmowca. Medyk powinien być oddzielną klasą albo wylazi z tego bzdura. Sprawy nie rozwiązuje również mocno rozbudowany, fajny system nagród. Podczas grania na specjal-

Bardziej mod niż nowa gra.

nych serwerach Electronic Arts (rankingu) otrzymujemy punkty kariery, dzięki którym awansujemy na kolejne stopnie wojskowe. Każdy kolejny awans wiąże się z udostępnieniem nowych rodzajów broni i dodatkowych umiejętności. np. dłuższy pasek sprintu. Dodatkowo otrzymujemy mnóstwo odznak, medali i baretek. Komu mało, ten może powalczyć o stopnie wojskowe przyznawane dla najlepszych graczy w rozgrywkach sieciowych w danym tygodniu. Jak dla mnie, trochę to pachnie grindowaniem jak w WoW, ale to tak na marginesie.

Mech. hiech...

Broń jakoś specjalnie nie różni się od tego, co widzieliśmy w Battlefieldzie 2. Może trochę inaczej wygląda, ale podobnie jak w architekturze, tak i w uzbrojeniu piechocińców trudno mi się dopatrzeć jakichś wielkich zmian. Za to wśród pojazdów trochę się ruszyło. Absolutną nowością są **mechy**. Uzbrojone w potężne karabiny maszynowe, działka oraz pole siłowe maszyny są potężną bronią. Ze starych pojazdów zostały się czołgi (część z nich jeździ normalnie, inne... lewitują), dżipy, transportery opancerzone i helikoptery. Te

ostatnie jednak zostały mocno podrasowane. Nie ma odrzutowców, są natomiast dziwne futurystyczne lataadła.

Sieciowy nietoperz

Bardzo ciekawą „nowalijką” jest natomiast **NetBat**. Jest to jeden z unlocków, działający jako system wykrywania i komunikacji w drużynie. Mechanik może dzięki niemu wykrywać i śledzić pojazdy, szturmowiec znajdować piechocińców, a wszystko to zespala żołnierz wsparcia, czyniąc cały system NetBat bardziej wydajnym. W rezultacie team otrzymuje informacje o tym, co porabia przeciwnik. Nawet jeśli nie jest on w polu widzenia.

Buraki

Niby jest to mod i wszystko, przynajmniej w teorii, powinno działać bez zarzutu. Tak jednak nie jest, bo **bugów** tu co niemiara. Najpoważniejszy to chyba fizyka na **podkładzie** Tytana. Nie wiem, jak to się stało, że na półki sklepowe trafiła gra, w której skopano – jakby nie było – rzecz najważniejszą, czyli właśnie fizykę. Granaty odbijają się w jakiś totalnie chory sposób, pociski przeleatują przez mury, ciała „wpadają” w podłogę lub ściany (nie można ich wówczas podnosić) etc. Niezależnie od tego gra **dziła** koszmarnie na Tytanie. Wyciąga ledwie kilka-kilkaście klatek na sekundę. Zdarza się również, że pociski (także rakiety!) przeleatują przez czołgi i dżipy. Zabugowany jest także mech. Czasem zaczyna się cały telepać, stojąc w miejscu. Trzeba wyjść i ponownie do niego wejść. Kiedy indziej nie można go zatrzymać.

...i chłowy

To tylko niektóre błędy, które usunie pewnie pierwsza łata. Zresztą Electronic Arts powołał ekipę nazwaną DICE Live Team, której zadaniem jest... robienie łatek do Battlefielda 2142. Dość ciekawa inicjatywa, choć biorąc pod uwagę liczbę buraków w wersji sklepowej, jak najbardziej słusza.

Audio i wideo

Graficznie rewolucji nie ma. To ten sam silnik, jaki został użyty przy tworzeniu Battlefielda 2. Konstrukcja map, o czym już wspominałem, raczej pod Infantry. Mało sprzętu, dużo miejsc, w których można przykampić. (Pozostałe mapy to już te pod tryb Titan.)

W dodatku większość plansz jest pokryta śniegiem (patrz: fabuła gry), a przez to mało ciekawa.

Dźwięk także jakoś specjalnie nie różni się od tego, co usłyszeliśmy kilkanaście miesięcy temu w BF 2. Zawsze będę pamiętał BF: Vietnam dzięki genialnej ścieżce dźwiękowej, a BF 2142? Wątpię. **Speech** tradycyjnie na poziomie.

Mod jak złoto

Reasumując. Pewnie fani serii Battlefield będą na mnie wieszać psy (yay!), ale prawda jest taka, że dla przeciętnego gracza jest to **najmniej** wciągająca część serii. Warto będzie to zweryfikować, ale dopiero za jakieś trzy miesiące, gdy gra zostanie polatana jak należy. Dla mnie – **jednak rozczarowanie**. [CDA]



Wygląda jakoś znajomo, nie? ...No właśnie...

OCENA

7

WARTOŚCI

GRAJALNOŚĆ	8
VIDEO	8
AUDIO	7

PODSUMOWANIE

- nowe bronie, pojazdy (mechy)
- Titan Mode
- dla maniaków system odznaczeń
- NetBat
- łączenie klas
- to tylko mod
- sporo mniejszych i większych bugów
- cena w stosunku do tego, co oferuje

PÓJDŹ W ŚLADY

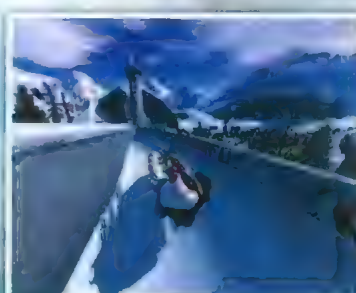
IGRZYSKA ZIMOWE 2007

Marzysz o wielkich sukcesach? Chcesz mieć na ścianie kolekcję złotych krążków? Siądź przed komputerem i pokieruj prawdziwymi mistrzami! Udowodnij, że jesteś najlepszy. Pofruń jak orzeł i zjedź z największych stoków! Zdobądź medale dla naszej reprezentacji!



**WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W KIOSKACH,
SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKŁEPACH Z GRAMI!**

NAJLEPSZYCH!



POLSKA WERSJA
KINOWA



PCPremiera



PRODUCENT: PIRANHA BYTES
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 129,90/179,90 zł (ED. KOL.)
WWW.GOTHIC3.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 2 GHz
RAM: 1 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

CORMAC | DOBRE DO GRANIA I NA PÓŁKĘ

Gothic 3

Oplotło się czekać na polską wersję Gothica 3 (zwłaszcza że dostaliśmy ją niedługo po premierze światowej) – jest nie tylko bardzo dobrze wydana (szczególnie w rewelacyjnej edycji kolekcjonerskiej), lecz także dużo bardziej grywalna niż wersja wypuszczona w połowie października na rynki zachodnie.

Edycja podstawowa – oprócz standardowych elementów, takich jak płytka z grą i instrukcja – zawiera dodatkowo miniporadnik z opisem questów (ponad 30 stron), drukowaną mapę świata gry oraz płytę DVD z materiałem wideo o jej tworzeniu (zawiera wypowiedzi wielu członków Piranha Bytes odpowiedzialnych za wszystkie właściwe elementy Gothica 3: tłumaczenie w postaci polskiego lektora). Ten ostatni bonus jest tym miłszy, że na Zachodzie trafił tylko do edycji kolekcjonerskiej. Całość zapakowano w pudełko ładniejsze niż standardowe DVD-boksy. Zarówno instrukcję, jak i miniporadnik wydrukowano w kolorze na kredowym papierze.



Jeśli natomiast uda się wam gdzieś jeszcze zdobyć limitowaną edycję kolekcjonerską, w zestawie znajdziecie dodatkowo wisior i płytę ze ścieżką dźwiękową gry, a poradnik dołączony do tej edycji jest dużo obszerniejszy, bo 84-stronicowy. Całość zapakowana została w specjalne, bardzo efektowne

i solidne, numerowane pudełko stylizowane na księgę, oprawione prawdziwą skórą. Dodatkowo do edycji kolekcjonerskich zamawianych w sklepie internetowym CD Projektu dołączany był limitowany album poświęcony procesowi tworzenia gry. Duży format, twarda oprawa, kredowy papier, mnóstwo ilustracji (świetne szkice koncepcyjne) i możliwość przyjrzenia się tworzeniu Gothica 3 od kuchni (np. obrazkowy scenopis in-tria, modelowanie świata i postaci itp.). Dla fanów prawdziwa, choć droga, gratka.

W instrukcji znalazłem parę baboli. Kilka wyrazów zostało „zniknięte”. Sekcje zatytułowane „Doświadczenie” oraz „Atuty” zawierają identyczny tekst. Ciekawym przykładem słowotwórczości jest wyraz „wyszarzony” (w sensie, że coś nie jest kolorowe, tylko w odcieniach szarości, np. nieaktywna ikonka – ang. „greyed out”). Tłumaczowi poniknęło się też napinanie cięciwy z „wyciąganiem łuku”, są też pewne wpadki edytorskie („zależy do ciebie”, „oparta



o sie i honorze” czy też ślady po dokonywanych poprawkach – np. wyrazy w niewłaściwej formie gramatycznej). Dzwonne przecinki to już standard. Można się jedynie domyślać, co to jest przewaga materiałowa (taką, oprócz liczebnej, mają podobno nad buntownikami orkowie). Znalazłem nawet błąd merytoryczny: stolica pustynnego Varantu wcale nie jest miasto Varant, bo takie nawet w świecie gry nie istnieje.

Polska wersja gry nosi numer 1.08, co oznacza, że zawiera masę poprawek, które zachodni gracze muszą aplikować w postaci patchów. (*) Poprawki te są naprawdę istotne dla grywalności, ponieważ zlikwidowały wiele bugów, a silnik gry został nieco zoptymalizowany.

Gothica 3, podobnie jak poprzednie części, spolszczono w pełni, a więc nie tylko czytamy polskie napisy, lecz również słyszymy polskie dialogi. Fani serii ucieszą się rozpoznając znajome głosy, zwłaszcza Bezimiennego. Z ciekawostek warto odnotować występ Roberta Gawlińskiego (lider zespołu Wilki) w jednej z pomniejszych ról. Teksty przetłumaczone zostały bardzo dobrze, żadnych uchybień nie odnotowałem. Jeśli chodzi o pracę lektorów, Bezimienny wypadł dobrze jak zwykle, natomiast przyznam, że nie

wszystkie głosy czy sposób wypowiadania kwestii przypadł mi do gustu. Ogólnie jednak jest bardzo dobrze. Jedną rzecz nieco psuje obraz całości – dziwne niekiedy łamanie wierszy (np. w połowie słowa albo tak, że do następnej linijki trafia jego ostatnia litera bądź tylko kropka kończąca wypowiedź).

Gothic 3 został bardzo dobrze spolszczony i równie dobrze (a w przypadku edycji kolekcjonerskiej – rewelacyjnie) wydany. Ta gra zdecydowanie na to zasługiwała.

PS Rozbawiło mnie w instrukcji zdanie „Potwory nie mają przyjaciół”. To smutne. I bardzo głębokie, jeśli się nad tym odpowiednio długo zastanawiać w odpowiednich okolicznościach, np. na imprezie, a 3 w racy. :) [CGA]

(*) W chwili gdy piszę ten artykuł, najnowszy patch nosi numer 1.09, ale poprawia tylko jeden bug związany z sekwencjami.



OCENA 8+

PODSUMOWANIE

- bardzo dobre tłumaczenie
- bardzo dobrze wydana wersja spatchowana
- edycja kolekcjonerska
- zdarza się dziwne łamanie wierszy
- babolki w instrukcji

OCENA GRY: 9

Wszystko na TWOJĄ komórkę



NAJLEPSZY DARMOWY KOMUNIKATOR TYLKO NA STRONIE WWW.AQ.UE

WWW.WAPSTER.PL

WAP.WAPSTER.PL



JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADZETY MOŻESZ SCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU. KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310)

WEJDŹ NA WAP.JAVA WAPSTER.PL!!!

GRY JAVA NR 7928



UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIŃ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGŁĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES WAP.JAVA.WAPSTER.PL, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYŚLĄC SMS NA NUMER 7128 (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. 114458UP1). DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJE, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA. ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JVI488UP1) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWOJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMAJ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYŚLĄC GRĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:JVI488UP1).

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO, NEC

KOLOROWE TAPETY NR 7428



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B307627UP1), W ODPOWIEDZI OTRZYMAJ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYŚLĄC TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B307627UP1).

NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA, LG, PANASONIC, NEC (3GP)

FILMY VIDEO NR 7428



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1682004UP1). W ODPOWIEDZI OTRZYMAJ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYŚLĄC FILM INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU (NP. +4860X600600:MV1682004UP1).

NOKIA, MOTOROLA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SAGEM, SHARP, SAMSUNG, PANASONIC, NEC

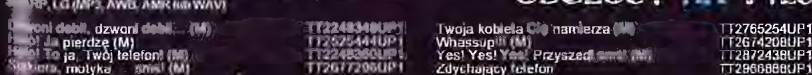
ANIMACJE NR 7428



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. AN232892UP1). W ODPOWIEDZI OTRZYMAJ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYŚLĄC ANIMACJĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER ANIMACJI (NP. +4860X600600:AN232892UP1). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WĄDŁOWOŚCI MMS.

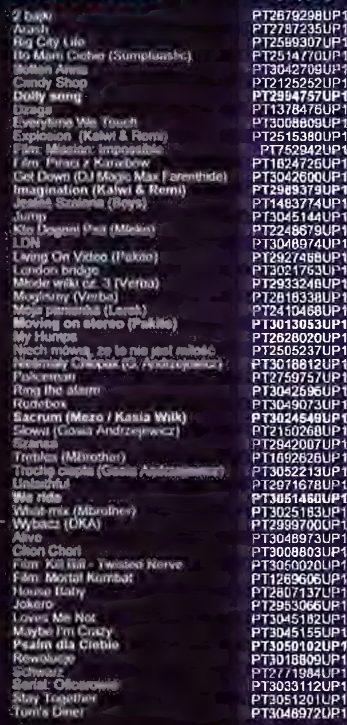
NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, ALCATEL, SAGEM, SENDO, PANASONIC, SHARP, LG (MP3, AWM, AMR lub WAV)

ODGŁOSY NR 7428

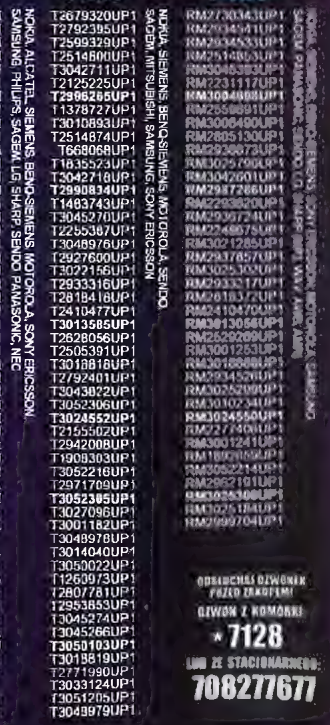


WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONEK (NP. TT224836UP1). W ODPOWIEDZI OTRZYMAJ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYŚLĄC DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONEK (NP. +4860X600600:TT224836UP1).

DZWONKI



POLI 7428



MONO 7428



REAL 7428



WYODAJ

JEDEN z 91

ODTWARZACZY

ODGŁOSY NR 7428

WYŚLIJ SMS o TREŚCI QUIZ.UPI NA NUMER 7128

OTRZYMAJ SMS Z PYTANIEM WYBIERZ ODPOWIEDZ (A, B, C) I WYŚLIJ JA NA NUMER 7128. ABY SPRAWDZIĆ SWOJĄ POZYCJĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI QUIZ.UPI NA NUMER 7128. WYGRYWAJĄ OSOBY, KTÓRE POPRAWNIE ODPOWIEDZĄ NA NAJWIĘCEJ PYTAŃ. KONKURS TRWA OD 20-12-2005 DO 31-12-2005. REGULAMIN: WWW.WAPSTER.PL/QUIZ. KOSZT SMSA TO 1,22 PLN (z VAT).

JAK POBRAĆ DZWONEK:

POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONEKA (NP. PT2410472UP1). WYJĄTKOWO DLA SAMSUNGA (N600, N620, T100, T700, V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP. SA2410472UP1).

MONOFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, DLA NOKII, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNGA I SONY ERICSSONA W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONEKA (NP. T1213682UP1), DLA SIEMENSA, BENQ-SIEMENSA ZAMIAST "T" WPISZ "J" (NP. J1213682UP1), DLA MOTOROLI ZAMIAST "T" WPISZ "H" (NP. H1213682UP1), DLA SAGEM ZAMIAST "T" WPISZ "GM" (NP. GM1213682UP1).

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONEKA (NP. RM255867UP1).

ABY WYŚLĄC DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONEKA (NP. +4860X600600:PT08452UP1). ZAMAWIAJĄC POLIFONICZNY DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMAJESZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

POMOC NIE DZIAŁA? MAM NOKIE 3500!

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 83 38 LUB WYŚLĄC SMS O TREŚCI: POMOC NIE DZIAŁA? MAM NOKIE 3500! NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYŚLANIA SMS-A TO: NUMER 7128 1 PLN (1,22 z VAT), NUMER 7228 2 PLN (2,44 z VAT), NUMER 7428 4 PLN (4,88 z VAT), NUMER 7928 9 PLN (10,98 z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: 7128 TO 1 PLN (1,22 PLN z VAT), 70427677 TO 1,05 PLN (1,28 PLN z VAT).

WYODAJ

JEDEN z 91

ODTWARZACZY

ODGŁOSY NR 7428

WYŚLIJ SMS o TREŚCI QUIZ.UPI NA NUMER 7128

OTRZYMAJ SMS Z PYTANIEM WYBIERZ ODPOWIEDZ (A, B, C) I WYŚLIJ JA NA NUMER 7128. ABY SPRAWDZIĆ SWOJĄ POZYCJĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI QUIZ.UPI NA NUMER 7128. WYGRYWAJĄ OSOBY, KTÓRE POPRAWNIE ODPOWIEDZĄ NA NAJWIĘCEJ PYTAŃ. KONKURS TRWA OD 20-12-2005 DO 31-12-2005. REGULAMIN: WWW.WAPSTER.PL/QUIZ. KOSZT SMSA TO 1,22 PLN (z VAT).

■ PRODUCENT: THQ
 ■ DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
 ■ CENA: 99,90 zł
 ■ WWW.THQ.CO.UK

- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

ELD - SKRZYNIKA NA AMUNICJE!

COMPANY OF HEROES

KOMPANIA BRACI

Niemal już tradycyjnie przy dużym tytule CD Projekt zdecydował się na wydanie gry w wersji zwykłej i kolekcjonerskiej.

To drugie wydanie prezentuje się naprawdę wyśmienicie. Za opakowanie posłużyła solidna skrzynka po amunicji kaliber 7,62 mm. W środku oprócz gry znajdujemy reprodukcję mapy sztabowej, z okresu lądowania alianców w Normandii, przewodnik „Jak przeżyć w czasie wojny” (śmiejcie się, ale żołnierze aliancy czy lotnicy naprawdę dostawali tego typu zestawy plus jakieś gadzety niezbędne do przetrwania na terytorium wroga) oraz karty przedstawiające wybrane pojazdy. Dla maniaków na prezent, ale już niestety wyprzedany.

Dużo skromniej prezentuje się wydanie zwykłe. W środku tylko instrukcja. Troszkę dziwny brak poradnika tudzież solucji, jak to ostatnio bywa w zwycaju CDP. Na szczęście jednak w numerze 12/2006 waszego ukochanego czasopisma (cnodzi o CDA – dla mniejsz rozgarniętych) znalazł się krótki poradnik autorstwa gema. Nikt zatem nic nie stracił.



lektora. To jednak żaden problem, bowiem – jak dla mnie – ta gra mogłaby być nawet po chińsku. Zresztą kto tam gra w tutorial? :)

W sumie lokalizacja, jak i samo wydanie stoją na wysokim poziomie. Żebym tylko jeszcze wiedział, kto mi w redakcji zakosł moją wersję kolekcjonerską... [CDA]



Samą grę zlokalizowano kinowo. W słuchawkach słyszymy piękną angielszczyznę, a na monitorze widzimy literki w naszym rodzimym języku. Podczas kilku godzin gry błędów żadnych nie wychyćciłem. No, może poza jednym, którego nie jestem nawet pewien, bo dopiero po jakimś czasie to do mnie dotarło. Otóż, w rozpoczynającym grę intrze nie ma chyba polskich napisów. Słychać tylko angielskiego

■ PRODUCENTI: SEGA
 ■ DISTRIBUTORE: CD PROJEKT
 ■ PREZZO: 99,90 ZŁ
 ■ WWW.SIGAMES.COM

- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESSOR: 1 GHz
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

FOOTBALL MANAGER 2007 PL | MENEDŽER

101 POD KRAWATEM I Z PIĘKA

FOOTBALL MANAGER 2007 PL

Rok temu trochę się załamałem na lokalizację Football Managers 2006. Dopiero potem znalazłem wieszak dla niedorobki społeczności

CD Projekt (CD Projekt S.A.) is a Polish video game publisher and developer. It was founded in 1994 (as Spellforce 2) and is based in Warsaw, Poland. The company is best known for its role in the development and publishing of the Witcher series of role-playing games, created by Polish game designer Andrzej Sapkowski. The company also publishes other games, including the Cyberpunk 2077 role-playing game.

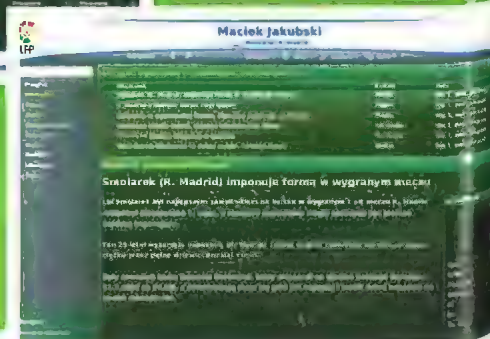
[illegible]

A co-winner, grad. *Dolichopus* spind. reflected in the color of the wings. The pattern is very similar to the one of the *Dolichopus* spind. The wings are very similar to the one of the *Dolichopus* spind. The wings are very similar to the one of the *Dolichopus* spind.



Mažeika jauti ramdinti, ne tikinti, verduose
 bei šilumos energijoje. Prieš tai, kaip
 užtikrinti, kad šiluma nepasidaro, at-
 siųsime ir išsiaiškinsime, kaip šiluma ve-
 nioti dalyje per pastatą. Norime žinoti, ar
 tikrai tikrai, kad šiluma, kurią gauna
 pastatas, yra tikrai šiluma, kurią gauna
 pastatas. Šiluma, kurią gauna pastatas,

General Manager, National
Association of Broadcasters
1900 M Street, N.W.
Washington, D.C. 20036
Tel. (202) 462-2700

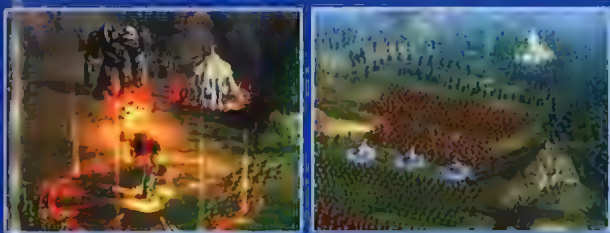
[illegible]

Najlepsze prezenty na Święta



EDYCJA LIMITOWANA

- 2 PUDEŁKA DO WYBORU
- SOUNDTRACK
- DRZEWO TECHNOLOGICZNE
- EKSKLUZYWNE ILUSTRACJE Z GRY



"Pierwsze tak znakomicie przemyślane i skonstruowane połączenie RPG i RTS"

Wirtualna Polska **9/10**

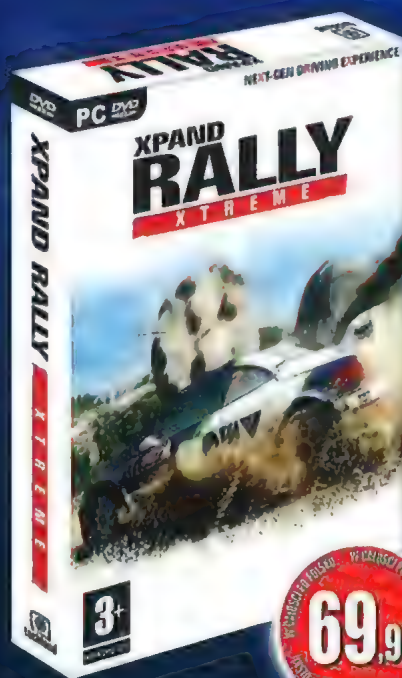


WYCIĄG Z PRĘDKOŚCI
WYCIĄG Z PRĘDKOŚCI
89,90
WYCIĄG Z PRĘDKOŚCI

XPAND RALLY XTREME

NEXT-GEN DRIVING EXPERIENCE

- poczuj **serce waliące w piersi** na każdym zakręcie
- pokonaj **strach na końcu prostej**, kiedy maksymalnie opóźniasz hamowanie
- **zauważ pilotowi** i najedź na hopy nie widząc, co będzie za nią
- poczuj **adrenalinę** ilekroć ścinasz zakręt, a białe kamień oznacza koniec...



Xpand Rally robi niesamowite wrażenie (...) Obok tego tytułu nie można przejść obojętnie.

Wirtualna Polska **8,6/10**

WYCIĄG Z PRĘDKOŚCI
WYCIĄG Z PRĘDKOŚCI
69,90
WYCIĄG Z PRĘDKOŚCI



Sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 prefixs 62) 73 72 739
e-mail: sprzedaz@techland.pl



MSW
Zakupy On-Line: www.msw.pl

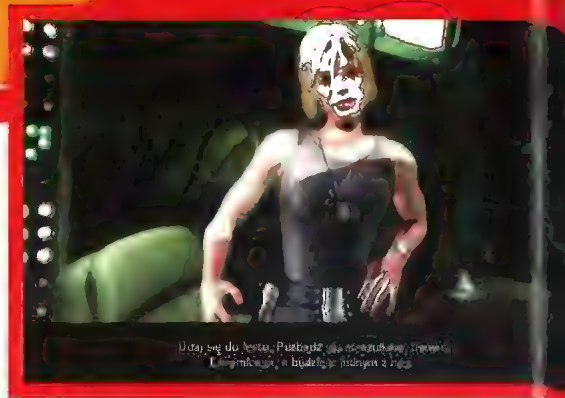
WYDZIAŁ: WYDZIAŁ GRY
DISTRIBUCJA: GEMMA
CENA: 29,90 zł
WWW.JUSTCAUSEGAME.COM

WYDZIAŁ: WYDZIAŁ GRY
PROCESOR: 1,4 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 34 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | NAJLEPIEJ WYPADŁA... INSTRUKCJA

JUST CAUSE PL

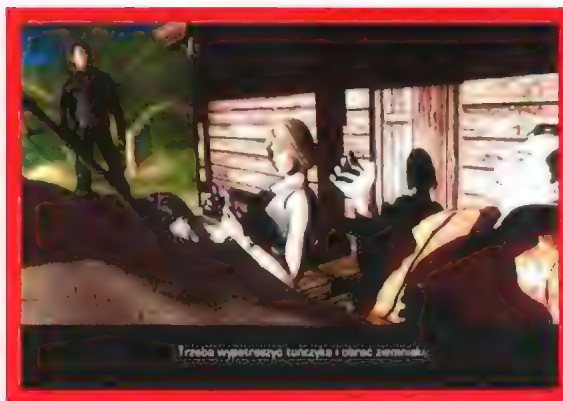
Najbardziej w przypadku tej polonizacji irytuje pewnego rodzaju wybiórczość. Tłumaczenie jest nie tyle niepoprawnie, co... oszczędne.



Oryginalne dialogi (mamy bowiem do czynienia jedynie z polonizacją kinową) są nieco barwniejsze niż te przygotowane dla nas przez polonizatorów. Co prawda, robota została wykonana dobrze, ale pokuszono się jedynie o realizację „planu minimum”. Tu trafi się jakieś brakujące słowo, tam nawet całe, krótkie zdanie. Nie wnosi ono na ogół nic istotnego do fabuły, a przez to nie stwarza żadnych problemów z właściwym zrozumieniem sensu danej rozmowy, tym niemniej z oczywistych względów musiałem o tym wspomnieć.

Szkoda też (choć tu już winą nie leży raczej po stronie rodzimego wydawcy), że pewne marginalne kwestie w ogóle nie są opatrzone stosownymi napisami, jak na przykład zaczepki ze strony mijanych po drodze przechodniów czy przemówienie wygłaszane przez lidera rebeliantów w miejscowej stacji nadawczej.

Zale wylane, teraz dla odmiany trochę pochwał. Jak na grę akcji, tekstu jest dość sporo,



ale o dziwo nie udało mi się wyłapać żadnych poważniejszych wpadek. Od wielkiego dzwonu trafi się jakaś skromna literówka (np. „pezydent”, „uporać w biezącymi” czy „użyj PDA to sprawdzenia”), ale jak sami widzicie,

nie są to rzeczy, o które warto się czepiać.

Na pochwałę zasługuje również instrukcja. Stylizowana na lokalną gazetę, w której kolejne punkty instruktażu są zgrabnie i dowcipnie wplecione w rozmaite artykuły i reklamy prasowe. Trochę to absurdalne, ale znacznie ciekawsze od setek innych podobnych instrukcji, do których nawet nie chce się człowiekowi zajrzeć. **Ogólnie dobra robota.**

Po średnio udanej polonizacji ostatniego Hitmana i wręcz kompromitującej Onimushy 3 Ceneza znowu zyskała w moich oczach. Zobaczymy tylko, jak długo utrzyma się taki stan rzeczy. **[CDA]**



WYDZIAŁ: WYDZIAŁ GRY
DISTRIBUCJA: GEMMA
CENA: 29,90 zł
WWW.WSCIEKLEPSY.COM

WYDZIAŁ: WYDZIAŁ GRY
PROCESOR: 1,4 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 34 MB

WŚCIEKŁE PSY: RESERVOIR DOGS | AKCJA

QN'IK | BLUZGI, BLUZGI, BLUZGI!

WŚCIEKŁE PSY: RESERVOIR DOGS

Tarantino to twórca specyficzny. Zawsze lawiruje na granicy kiczu i niesmaku, jednak prawie nigdy nie przekracza cienkiej linii... No cóż – to w końcu mistrz.

Niestety, by przetłumaczyć tarantiniowskie (czy choćby wzorowane na nich) dialogi, również trzeba mistrza. Sposób, w jaki Quentin nadużywa wulgaryzmów, zawsze czemuś służy, w dodatku mimo „ciężkości” kwestii jego teksty zawsze są w pewien brutalny sposób finezyjne. No i zawsze możemy się z nich czegoś dowiedzieć, ot, choćby o czym jest „Like a Virgin” Madonny...

Twórcy spolszczenia do cieniutkiej(*) gry na podstawie „Reservoir Dogs” niestety szczególnie wyrafinowaniem się nie wykazali. Upprzedzam tylko, że całe **Wściekłe psy: Reservoir Dogs** przesyczone są wulgaryzmami, które atakują zewsząd i na pewno nie spodobać się choć trochę wyczulonym na poprawność języka. W oryginale przekleństwa mnie tak nie drażniły(**).

Kłopoty lokalizująca popełniła też kilka innych błędów – czasem zdarzy się jakiś ortograficzny („nie najgorzej” pisane razem), nie wszystkie wypowiediane przez postacie na ekranie kwestie są też przetłumaczone, co niekiedy zubaża

najlepszy element tej gry – humor. Ogólnie jednak same napisy nie przeszkadzają – a niektórym niewątpliwie pomogą w zrozumieniu tego nieskomplikowanego tytułu.

Na koniec zostawiłem sobie jeszcze jedno zabawne tłumaczenie w instrukcji. Przy wskaźniku, który informuje o tym, ile jeszcze życia pozostało przetrzymywanemu w grze zakładnikowi, widnieje informacja: „wskaźnik tolerancji zakładnika”. Coś w tym jest – gdyby mnie oprych bił kolbą po głowie, mój wskaźnik tolerancji dla n'ego małaby dość szybko. Choć niekoniecznie o to chodziło w grze.

Podsumowując – **nie jest tak źle, by nie mogło być gorzej**. Gra jest ładnie, estetycznie wydana, liczba błędów nie jest jakaś szczególnie wysoka, ale zakupu i tak nikomu



nie polecam. Po jakimu napisy by nie były, **Wściekłe psy: Reservoir Dogs** i tak pozostaną dla mnie **crapem**. **[CDA]**

(*) Eld dał jej ocenę o jakieś trzy-cztery punkty za wysoką, moim zdaniem.

(**) Nie jestem tu odosobnionym przypadkiem. Wszak wiadomo, że jeśli chcesz kogoś naprawdę obrazić, musisz go zbluzgać w jego ojczystym języku.



2142

BATTLEFIELD

YOUR WAR YOUR WAY

BATTLEFIELD 2142
JUŻ W SPRZEDAŻY

2142
BATTLEFIELD

WWW.BATTLEFIELD.EA.COM

Zabij lub zgin. Battlefield 2142™ jest tak samo dynamiczna jak poprzednie wersje, a poza tym ma nowego przeciwnika: Tytana. Tytan to statek-matka, który unosi się nad polem bitwy i aby go unieszkodliwić, potrzebne jest skoordynowane działanie taktyczne: trzeba unieszkodliwić jego tancerzy pociskami wyrzellanymi z ziemi, a następnie do niego dolecieć i zniszczyć reaktor. "Zażarta walka na pokładzie Tytana to nowy element gry - 32 graczy walczących w kołowej niesamowita sprawa", emocjonuje się starszy producent. Właśnie skończył jeden z dwóch odbywających się testów.

WEJDŹ NA POKŁAD TYTANA

To właśnie dzięki takiemu wielokrotnemu odgrywanemu dopracować wszystkie szczegóły i zapewnić idealną rozgrywkę. Celem jest stworzenie najlepszej grywalności, najsilniejszej i najlepszych żołnierzy" - dodaje Marcus. "Do tego dojdzie, dlatego nikt już nie toczy wojen w stylu DICE.

"Chcieliśmy, aby gracze poczuli, że znajdują się w przyszłości, ale mieli do dyspozycji rozpoznawalną broń". mówi producent Jamil, wyjaśniając, dlaczego zdecydowano się na futurystyczne pojazdy i broń.

WOJENNY ARSENAŁ PRZYSZŁOŚCI

Nie zrezygnowano jednak z wprowadzenia superciężkiej broni - w tej edycji napotkasz inteligentnie miny, które przemieszczają się do pojazdów, zdalnie sterowaną broń przyszłości i samoloty tyłu oddziału oraz wypróbowany arsenał unowocześniony tak, jak sprawdził się w kolejnym stuleciu. Są też nowe walizki, które wystarczy powiedzieć, że nie łatwo będzie zapamiętać ich nazwę: spotkanie z ośmiometrowym Battle Walkerem.

W nowym Battlefield znajduje się 40 bardzo zróżnicowanych opcji awansu („unlock”), z których można stworzyć przeszło 1500 kombinacji pasujących do Twojego stylu walki. "Ciągłe znajdujemy nowe sposoby wykorzystania wymyślonych przez nas zabawek, a jest ich tak wiele, że sami jeszcze nie wpadliśmy na wszystkie", mówi producent gry, Anders, uśmiechając się jak ktoś, kto naprawdę kocha, to co robi.

1500 SPOSOBÓW NA ŚMIERĆ

Gra jest trudna, więc nagrody i awanse są przypisane do rangi, a co najważniejsze, w nowej wersji działają natychmiastowo, więc możesz wziąć przedmiot i wykorzystać go już przy następnym odrodzeniu. A skoro mowa o rangach - teraz Najwyższy Komandor, to ranga, która określa najlepszego gracza na świecie. Jeśli chcesz powalczyć o ten tytuł, wejdź na strony www.battlefield.ea.com.



16+

www.pegi.info



Gra w polskiej wersji językowej z napisami

www.ea.pl

PRODUCENT: CALARIS STUDIOS
DYSTRYBUTOR: ONIGAMES
CENA: 9,90 ZŁ
WWW.WOLFSCHANZE-GAME.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | GORZEJ JUŻ BYĆ NIE MOGŁO... CHYBA...

WILCZY SZANIEC

Katastrofa... Żenada... Porażka... To nieliczne z naprawdę wielu określeń, jakie przychodzą mi do głowy po kilku koszmarńie długich i męczących godzinach obcowania z najnowszym tworem programistów ze studia Calaris.

Kto czyta regularnie CDA, ten wie doskonale, że niejedno już bądziwie widziałem, z niejednym koszmarkiem musiałem się zmagać. Ale doprawdy nic nie mogło mnie przygotować na to, co zobaczyłem. Panie i panowie – oto przed wami recenzja jednej z najgorszych rodzinnych produkcji w historii (jeśli nie najgorszej!). Mamy do czynienia z czystą parodią wojennego FPS-a. Dokładnie tak. Parodią. Ta gra to żart, niesmaczny i szokujący na każdym kroku nieporadnością twórców.

Fatalnie brzmi

Już na „dzień dobry” powala głos lektora w krótkim, brzydkim intrze. Głos pasujący jak ulał do przysłowiowego Zenka spod budki z piwem, któremu brutalnie przerwano spożywanie ulubionego trunku i zaprzęgnięto do

dubbingu. Inni lektorzy również nie błyszczą, choć nie wiem, czy można tu w ogóle użyć liczby mnogiej. Niejednokrotnie bowiem ordniosłem wrażenie, że głosu wszystkim bohaterom używa jedna i ta sama osoba, która nieudolnie stara się wleciać w coraz to inne role. Absolutnym szczytem absurdu jest pewna sekretarka (jedyna kobieta w grze), która świergocze do nas – zgodnie z powyższym schematem – cudnie zachrypniętym i mocno przepitym męskim głosem. Serio!

Skoro już przy dźwiękowej stronie programu jesteśmy, wspomnę jeszcze dla porządku, że odtwarzana raz za razem trywialna melodyjka o mało nie doprowadziła mnie na skraj załamania nerwowego – dzięki dźwiękom wystrzałów odżyły w mej pamięci młodzieńcze zabawy

Mamo, ratuj, oni mi każą w to grać!!!

pistoletnikiem na kapiszony, a odgłosy, jakie wydają z siebie trafieni żołnierze, przypominają mi dławienie się gorącą poranną kawą.

Z ortografią na ty

Inną rzeczą godną napiętnowania są dialogi, pojawiające się w formie napisów na górze ekranu. Pal licha, że **czcionka jest do bani**. Już mniejsza z tym, że te trywialne kwestie układali chyba po ostro zakrapianej imprezie, bo to niejednokrotnie **bełkot przeokrutny**, jak np. „Otrzymuje informacje ze niektórzy jesteśmy was, wątpię w sens prowadzonej przez nas wojny. Rozważają możliwość zakończenia rezygnacji z planów podbicia świata” (pisownia i interpunkcja jak w oryginale!).



Gorzej, że **dokumentnie olano jakąkolwiek poprawność językową**. Albo pisał to jakiś troglodyta, który z językiem pisanym ma do czynienia od święta, albo chochlik miał wyjątkowo dobry dzień. Pogwałcono elementarne zasady pisowni, co dało w efekcie źle postawione przecinki, tużdzie ich zupełny brak (podobnie z kropkami), zdania rozpoczynające się małą literą, rozmaite literówki, a nawet poważniejsze wtopy (Stalingrad małą literą, w ogóle pisane razem etc.). Generalnie byk na byku. Ale czego oczekiwać od ludzi, którzy na swej oficjalnej stronie sadzą takie kwiadki jak „krew i flaki dla amatorów krwawej jadki”. Normalnie aż spada ją z wrażenia gadki...

Jeszcze gorzej wygląda

To wszystko jednak nic. Nic w obliczu tego, czym ten twór atakuje nasz wzrok. **Grafika jest szpetna, silnik totalnie niedopracowany, a mapy do bólu schematyczne**. Wyglądają na stworzone naprędce w edytorze, generującym losowo kolejne korytarze z dokładnie tych samych tekstur i elementów. Kilka razy zdarzyło mi się nawet wylecieć poza mapę, bo twórcom naprędce nie przyszło, że w danym miejscu da się wskoczyć na gzyms lub murek, za którym rozciąga się bezdenna czeluść.

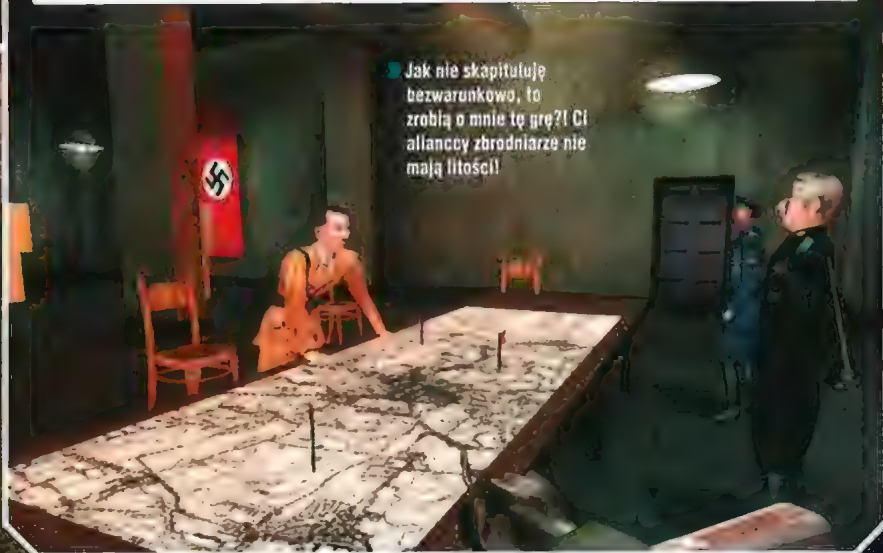
Realizm? A co to takiego?

Wilczy Szaniec to gra niespodzianek. Zaskakuje i szokuje na wielu płaszczyznach. Jedną z nich jest realizm – a raczej jego zupełny brak. Nie oczekuję bynajmniej, że inteligencja wrogów w takim crapie będzie stała na jakimkolwiek zadowalającym poziomie. Wszak nie jest to pierwsza gra, w której strzelamy do totalnych pacanów serwujących nam tekst „chyba się ukrył” nawet w sytuacji, gdy stoimy pół metra dalej, ładując w ich puste kaczany trzecią z kolei serię.

Nie oczekuję też przemyślanych skryptów, choć mimo wszystko miło by było, gdyby przeciwnicy pojawiali się zawsze – deus ex machina – za moimi plecami, a nie na moich oczach. W 1944 roku teleportów chyba jeszcze nie było, prawda? To jednak nic w porównaniu do głupoty, o których przeczytacie poniżej.

▶ Zabij mnie, ja już nie chcę tu występować!





Jak nie skapituluję bezwarunkowo, to zrobią o mnie tę grę? Ci alianccy zbrodniarze nie mają litości!

Po pierwsze, szokuje olewające podejście do konsekwencji wynikających ze stworzonej przez twórców historyjki. Mizerniej, bo mizerniej, ale jak już się ją wymyśliło, wypadłoby się jakoś trzymać wyznaczonych przez nią ram, prawda? W Wilczym Szaniec mamy do czynienia z pewnego rodzaju ciągłością fabularną (wszystkie etapy są ze sobą spójne), ale to – jak widać – nie problem dla twórców umysłów zasilających szeregi Carlaris Studios. W rezultacie po wejściu do jakiegoś budynku w jednej z misji mamy lato, zaś gdy zeń wychodzimy w kolejnej, witają nas zaspy śniegu i starczysy mróz. Znikamy w jakichś kanałach czy innych podziemiach, po czym znowu następuje odwilż, a na łąkach kwitną bzy.

A co powiecie na kielbasę, która występuje tu w charakterze... broni? Tak, tak, nasz druh ma na wyposażeniu... solidny kawał kielbasy. Po co to komu? Do walki? Chyba z głodem. Co prawda, gdzieś tam biegają sobie owczarki niemieckie, ale kto – do stu diabłów – będzie się bawił w rzucanie jedzenia, mając na podorzędu karabin maszynowy?

Simulator Chucka Norrisa!

To dopiero jednak przedsmak tego, co najlepsze. Tylko trzymajcie się mocno poręczy fotela i odstawcie kubki z herbatą, bo nie chciałbym mieć na sumieniu żadnego czytelnika dławiącego się ze śmiechu. Siedzicie wygodnie? OK. No to jedziemy.

Na rozwalenie czołgu potrzeba tu ok. 4-5 strzałów z panzerfausta. Istnieje jednak znacznie

prostsza metoda. Kopniak (niestety nie z półobrotu) naszego bohatera, który niczym Chuck Norris wałąc z buciara, nauczy każdego cwaniaka pokory. Niemcy padają już po pierwszym sprzedanym bucie. Żaden do drugiego nie dożył, choć twarde było przeokrutni, nierzadko stojący na nogach po przyjęciu na klatę ciałkowej serii z automatu.

Czołgi, z racji gabarytów i grubego pancerza, są nieco bardziej wytrzymałe, ale cóż to dla naszego pupila. Wystarczy podejść i zasadzić takiemu cztery solidne kopy. Tą metodą zezłomujemy każdego stalowego potwora... Teraz możecie się zacząć śmiać/plakać.

Koniec wać, wstydu oszczędzić!

Na moje nieszczęście Wilczy Szaniec okazał się grą zaskakująco długą (jak na standardy Kaszanki), przez co katonga trwała dobrych kilka godzin, nim udało mi się w spaźmach i konwulsjach dobrnąć do żenującego finału. Zaczę się chyba domagać dopłat za pracę w szkodliwych warunkach.

Ale cóż, taki zawód. Ja się męczyłem. Wy na szczęście nie musicie, więc skorzystajcie z mojej rady i trzymajcie się od tego diabelstwa jak najdalej. [GDA]

OCENA

1

GRYwalność 0
VIDEO 1
AUDIO 1

PODSUMOWANIE

- jest się z czego pośmiać
- bezkonkurencyjna w kategorii „parodia wojennego FPS-a”
- każdy dyktetyk się dowartościuje
- symulator Chucka Norrisa!

- żałosna pod każdym względem
- kolejny fekal wyprodukowany przez naszych
- chęć za to więcej niż 10 groszy

Konkurs SMS

15 grudnia odbędzie się polska premiera gry opartej na scenariuszu hollywoodzkiej superprodukcji „Eragon” zainspirowanej kultową książką, będącą bestsellerem ostatnich lat.

A u nas do wygrania :

Aż 20 zestawów z grą Eragon + myszka komputerowa i smycz.

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Eragon to:

- a) imię smoka
- b) imię bohatera
- c) nazwa kontynentu

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.EG.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 28 grudnia 2006 r.



The Italian Job

Włoscy organizatorzy i Team Pentagram G-Shock | Przybyli, aby wygrać i zwyciężyć!



Mamy Mistrzów Świata – polski Team Pentagram G-Shock zwyciężył w finale World Cyber Games zorganizowanym w tym roku we włoskiej miejscowości Monza. Oto relacja z tego wydarzenia spisana przez samych Mistrzów!

Podróż

Do Włoch udaliśmy się samolotem w poniedziałek 16 października. Na miejscu jednak spotkało nas rozczarowanie. Dotąd zawsze organizatorzy zapewniali zawodnikom transport z lotniska do miejsca zakwaterowania – tym razem musieliśmy zatroszczyć się o to sami. Sprawilo nam to trochę kłopotów, niemniej udało się w końcu dotrzeć gdzie trzeba.

Na miejscu

Z naszego hotelu do Monzy był dość spory kawałek drogi, dostanie się tam zajmowało nawet 4 godziny. Fakt ten trochę uprzykrzał przemieszczanie się.

Otwarcie turnieju to impreza dość pompatyczna, wiadomo, że z założenia robiona dla mediów. Dla nas – raczej nic specjalnego.

W czwartek rozbijaliśmy się trochę samochodzikami w wesołym miasteczku i niszczyliśmy inne nacje. Nareszcie dano nam też okazję posiedzieć parę godzin na practice roomie. Niestety grało się tam na monitorach LCD, a same spotkania

WCG rozgrywane są na CRT... Jeżeli ktoś gra w Counter-Strike'a bardziej 'pro' niż '4fun', wie, jaka jest różnica. Nie narzekaliśmy jednak specjalnie. Graliśmy wyłącznie z jedną z najmocniejszych drużyn, wszystkim znaną mlbr (Made in Brazil). Ominęliśmy mapę de_nuke, na której mieliśmy trafić na nich dzień później. Wyniki były bardzo wyrównane – spodziewaliśmy się dobrego meczu podczas oficjalnych rozgrywek. W czwartek rozegrano też pierwsze mecze CS, w tym Meet Your Makers vs. Hacker.pk. O dziwno, nie było nam dane oglądać spotkań, bo practice room, którego kurczowo się trzymaliśmy, nie pozwalał na obserwowanie wydarzeń turniejowych.

Musimy niestety stwierdzić, że zbyt wcześnie przyjechalismy na całe zawody. Spędziliśmy właściwie trzy dni nic konkretnego nie robiąc, oprócz pobytu na wieczornej ceremonii otwarcia i małej imprezy na przywitanie wszystkich zawodników w poniedziałek. Tak naprawdę zmarnowaliśmy trzy dni, które można było przeznaczyć na treningi, a przecież przyjechalismy na zawody, aby grać, a nie się nudzić.



Polska gooola! Eeee... Polska – fraaagaaaa! Polska! Polska! Polska!

udany dzień, rozjechalismy w końcu spory kawałek świata.

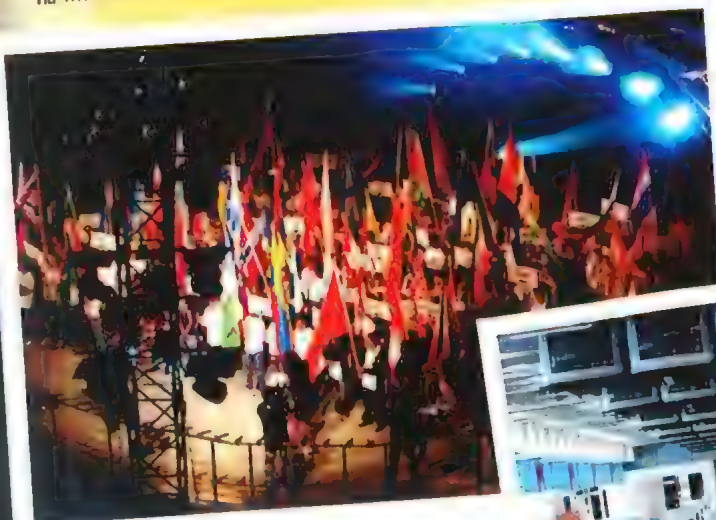
Mecze grupowe

W piątek rozgrywaliśmy spotkania grupowe. Poszło nam świetnie, pokonaliśmy wszystkie zespoły, a były to między innymi Made in Brazil (z Brazylii, rzecz jasna) Ironman (z Meksyku), emuLate (Francja) czy XcN (Indonezja). Przy meczach z Made in Brazil i emuLate trochę się natrudziliśmy – myśleliśmy, że musimy wyglądać ciekawie. Reszta poszła dość gładko, byliśmy bardzo pozytywnie zaskoczeni swoim wynikiem. Zdaje się, że zawirowania, jakie mieliśmy w klanie przed polskimi eliminacjami do WCG, wyszły nam teraz na dobre. To był

Faza playoff

W sobotę mieliśmy sporą mobilizację i staraliśmy się skoncentrować wyłącznie na meczach. W 1/8 finału rozgrywek single elimination (drabinka – przegrany odpada, wygrany przechodzi dalej) zagramy z estońskim teamem H2K Gaming. Udało się wygrać 2:0 i przejść do dalszego etapu.

Tam, w 1/4 finału czekał na nas koreański Hacker Project, który także odprawił nas do domu. Mecz był w zasadzie po-



Ceremonia otwarcia WCG.



Sala treningowa – clear! Go! go! go!



W przerwach pomiędzy meczami zajmowaliśmy się telemarketingiem. :)



Wojtas nie przejął się brakiem amunicji i fragował nieprzyjaciela w klasyczny sposób.



...A my w tym czasie zajdziemy ich od tyłu i wyłączymy im monitory!



dobny do tego z H2K. Rozpoczęliśmy grę po stronie atakującej na mapie *de_nuke*, zagraliśmy nawet tą samą taktyką w pistoletówce. Wszystko się udało, wygraliśmy 12 rund, więc wydaje mi się, że była to dla nas bardzo dobra połówka.

Po zmianie stron wygraliśmy pistoletówkę, lecz niestety przegraliśmy ECO przeciwnika. Na szczęście potem poszło już z góry – wygraliśmy brakujące rundy, przy czym wynik mógł być jeszcze wyższy. Na *de_dust2* mecz ułożył się dla nas niesamowicie dobrze. Świetnie zagraliśmy jako terroryści i mimo przegranej pistoletówki jako antyterroryści wygraliśmy cały mecz.

W półfinale zmierzyliśmy się z duńską drużyną Team NoA. Nie można powiedzieć, że obawialiśmy się tego pojedynku,

Nasi mistrzami świata w e-sporcie!!!

bo generalnie byliśmy bardzo zdeterminowani, by wygrać, jednak byliśmy świadomi rangi przeciwnika. NoA to swoista drużyna-firma, która od dawien dawna jest w światowej czołówce.

Sam mecz był bardzo zacięty i niezmiernie nas cieszy, że udało nam się pokonać Duńczyków. Na mapie *de_nuke* wygraliśmy 16:11, z kolei na *de_train* było jeszcze bardziej wyrównanie – zakończyło się rezultatem 16:14 dla nas. W tym momencie zaczęło do nas docierać, że w niedzielę zagramy w finale ze szwedzkimi Ninjas In Pyjamas! To niesamowite uczucie zdać sobie sprawę, że będzie się walczyło o Mistrzostwo Świata... i tak ogromną kasę.

Najważniejszy pojedynek w życiu

Nastał dzień prawdy. W niedzielę 22 października o 13.00 mieliśmy rozegrać najważniejszy dotychczas mecz w życiu. Nigdy dotąd nie graliśmy o taką stawkę: po raz pierwszy udało nam się zająć tak daleko w World Cyber Games. Stawką zresztą nie są tylko pieniądze, których – bagatela – przeznaczono dla zwycięzców 60 000 USD, ale tytuł mistrza świata w najbardziej respektowanym turnieju gier komputerowych.

Na głównym podium WCG czekały ustawione komputery. Ciągłe zbierały się kolejne grupki osób, zarówno z prasy, jak i zwyczajnych widzów zachęconych finałowym spotkaniem. Nigdy dotąd nie byliśmy obserwowani przez tyle międzynarodowych mediów, nigdy

aż taka uwaga nie była zwrócona właśnie na nas. Zdawali sobie sprawę z tego, że wcale nie jesteśmy

stawiani z góry na pozycji wicemistrzów, bo występ na World Series of Video Games w Londynie, które wygraliśmy, pokazał wszystkim, że stać nas na wiele.

Nadszedł czas finałowego pojedynku! Po zapowiedziach i podobnych ceremoniach zasiedliśmy przy komputerach. I... rozpoczęło się! Pierwszą finałową mapką była *de_nuke*. Ninjas In Pyjamas grali dobrze taktycznie, nie dawali nam wiele swobody, do tego doszło parę naszych błędów. Mecz dość wyrównany, jednak to do NiP należało ostatnie słowo. W trakcie rozgrywki mieliśmy jeszcze

problem z komputerem Luqa (Łukasz Wnęk), który dwukrotnie szwankował... W końcu udało się dokończyć mapkę, aie przegraliśmy 11:16.

Zaczelśmy się podświadomie trochę denerwować, choć wiedzieliśmy, że możemy rozegrać jeszcze 2 mapki, jeżeli teraz damy z siebie wszystkiego. Druga mapka: *de_inferno*. Także wyrównane spotkanie, ale tym razem lepsze w naszym wykonaniu. Po 28 ciekawych rundach to my wychodzimy z pojedynku zwycięsko 16:12 – i mamy remis!

Pozostała już tylko ostatnia konfrontacja tego finału. Na szczęście mapa *de_train* nie sprawiła nam problemów, od początku do końca kontrolowaliśmy grę. Końcowy wynik: 16:4. Zostaliśmy Mistrzami Świata Counter-Strike'ala

Czas wracać

Po finale, ceremonii wręczenia nagród oraz zakończeniu tegorocznego World Cyber Games 2006 zrobiliśmy to, co należy zrobić po wielkim zwycięstwie. To był niezapomniany dzień, który odpowiednio uczuliśmy. O szczegóły nie pytajcie, zostały utajnione na 50 lat. :)

Wygrana WCG to spełnienie naszych marzeń, pokazanie wszystkim tym, którzy od dawna bagatelizowali naszą pasję,

że jesteśmy prawdziwymi profesjonalistami i nie mamy sobie równych. Oraz, że e-sport to fenomen, który powinien być równym „klasycznym” sportom. Półfinał Pentagram G-Shock kontra Team NoA oglądało na żywo za pośrednictwem Internetu ponad 8 tysięcy widzów, paręset innych sprawdzało wyniki i ściągało replaye (dema spotkań) ze stron internetowych poświęconych e-sportowi.

W poniedziałek wróciliśmy do kraju i rozjedliśmy się do swoich miast. A na miejscu czekały już na nas hordy dziennikarzy, propozycje wywiadów, artykułów i komentarzy...

Tak oto zakończył się tydzień we Włoszech i największy dotąd triumf Polaków w sportach elektronicznych. Nikt nam już tego nigdy nie odbierze, jesteśmy Mistrzami Świata! (GDA)

Zwycięski skład Team Pentagram G-Shock

Filip „Neo” Kubski
Wiktor „TaZ” Wojtas
Łukasz „Luq” Wnęk
Jakub „kuben” Gurczyński
Mariusz „Lord” Cybulski



WCG – decydujące starcie...

Piraci – polemika

EGM vs. Smuggler

EGM & Smuggler

Od redakcji – postanowiliśmy dokonać „małej” prowokacji i podyskutować sobie o piractwie. Przy czym, by podnieść temperaturę starcia, EGM postanowił przejść na „ciemną stronę Mocy”, tzn. będzie się starał wymyślić jak najbardziej przekonujące argumenty uzasadniające ów proceder.

 EGM: ...Wczoraj ponownie usłyszałem w „Teleekspresie” informację o tym, że nasza dziarska policja raz jeszcze postanowiła wziąć się za wstrętnych piratów komputerowych, którzy, o zgrozo, okradają biednych artystów z owoców ich jakże ciężkiej pracy, „ściągaając” z Sieci rozmaite pliki MP3. Podano też przykład takiego obrzydliwca, który na swój użytek ściągnął z TB (...?) informacji. Zaraz potem jakiś starszawy mydłak z kozłą bródką wyjaśnił zgromadzonym przed odbiornikami nieświadomym ogromu zbrodni telewizji, że przez działalność tegoż zbrodniarza firmy i wytwórnie płytowe poniosły straty w wysokości ogromnej – była chyba mowa o milionach złotych, ale nie dosłyszałem, bo padłem na fotel tarczany atakiem śmiechu. Kiedy się jednak dowiedziałem, że nasi dzielni policjanci mają prawo wejść do mieszkania, gdy tylko zaczną podejrzewać, że ktoś wewnątrz „ściąga” pliki, przestałem się śmiać, bo poczułem tchnienie grozy.

Po pierwsze: Jeżeli policja zyskuje prawo włączenia do każdego mieszkania tylko na podstawie podejrzeń, zaczyna się robić tyso. W końcu każdego można podejrzewać o rozmaite rzeczy – wszystko zależy od stopnia podejrzliwości „trzymających władzę”. Przypomina się dowcip o biedaku, którego aresztowano za „posiadanie narzędzia gwałtu”. Co mi z tego, że policja może nawet (post factum) mnie przeprosić? Mającemu słabe serce dziadziusiowi może pompka wysłać, gdy do mieszkania wtargną przedstawiciele prawa, by sprawdzić komputer wnusła, który ściągał sobie piosenki Ememema. I co z tego, że potem przeproszą?

 Podejrzewania muszą wszelako być uzasadnione, tzn. nie ma tak, że do każdego mieszkania można wejść

„bo nam się wydaje, że tam coś jest nie tak”. Nasze prawo nadal nie daje policji możliwości wejścia do mieszkań bez nakazu rewizji, a sytuacje, w których do tego dochodzi, muszą być naprawdę ekstremalne. Nie wystarczy do tego ściągnięcie pirackich empetrójek... [Po więcej szczegółów sięgnij do CDA 03/2004 – tamże artykuł „Policjo! Otwierac” – dop. Q]

 Po drugie: Diabli mnie biorą, gdy słyszę o wysokościach strat poniesionych przez wytwórnie płyt czy developerów gier. Nie jest tak, że jeżeli ktoś nie zarobi spodziewanych stu tysięcy, to zaraz oznacza to jego stratę. Nie zarobił i tyle. Pewnie, gdyby ów przedsiębiorczy młodzian wszystko, co miał na dyskach, kupił płacąc żywą gotówką, to tyle byłby zapłacił. Ale nie da się utrzymać twierdzenia, że byłby to kupił (a pierwsi straciłby ochotę, zerknąwszy na cenę). Podawanie tych „strat” jest ogromnym nadużyciem semantycznym – i to takim, że nóż się w kieszeni otwiera. Muzyka to nie krew w żyłach i tętnicach, a słuchający pirackich utworów to nie wampiry. Można za darmo, posłucham, nie można, to dziękuję.

 Zgadzam się, że szacowanie strat na zasadzie „ma X piratów, to znaczy, że przyniósł wytwórni X*cena oryginałów strat” jest bez sensu. Co nie zmienia faktu, że jakichś tam strat jednak przysporzył, co do tego wątpliwości nie ma. Można się kłócić, czy 1000 zł, czy 100 000 – ale chyba temu, że one są, nie zaprzeczasz?

 Po trzecie: Ściągający te nie-szczęśne MP3 nie mają ochoty płacić za całość płyty. Nie oszukujemy się – wielu artystów zrzeszonych w rozmaitych „zespołach” odwała fuchę, sprzedając publicznie jeden niezły kawałek w sąsiedztwie kilkunastu czy kilku innych

gniotów-łomotów. Dlaczego dla jednego utworu, który mi się podoba, mam kupować całą, niewiele poza nim wartą, płytę?

 To demagogia. Album jest zamkniętą całością, można nabyć albo wszystko, albo nic. Nie rozumiem tych zarzutów. To tak, jakbym poszedł do pizzerii, zamówił jakąś pizzę ze wszystkimi dodatkami, a zżarł tylko salami argumentując, że to wielki kant żądać zapłaty za całą pizzę, skoro mam ochotę tylko na salami. Jeśli pasuje ci tylko jeden utwór z płyty, nie kupuj całej płyty. (BTW: z muzyką zresztą jest tak, a przynajmniej ja tak mam, że zwykle na początku podobają mi się inne utwory niż później. I doceniam tamte dopiero po iluś tam odsłuchaniach albumu...)

 Dlatego, że tak to ustawili rozmaici cwaniacy z wytwórni muzycznych?

 Demagogia po raz drugi. Układ płyty to jednak domena twórcy, więc do niego miej pretensje, a nie do „cwaniaków z wytwórni” (w garniturach, z cygarami, wrednych tłustych – pamiętam jeszcze takie karykatury w komunistycznej prasie).

 I powiedzcież mi, czym się różni ściągnięcie jednego utworu z kiepskiej skądinąd płyty od zrobienia odbitki ksero z interesującego nas rozdziału podręcznika akademickiego?

 Niczym. Dokładnie niczym. W obu przypadkach bowiem dokonujesz kradzieży, naruszenia praw autorskich, wykorzystania cudzej własności intelektualnej itd. :)

 Po co mam kupować podręcznik, skoro potrzebuję informacji zawartej w jednym jego rozdziale?



 Po to, że po jakimś czasie pewnie będziesz potrzebował innego rozdziału, potem innego... i tak „od rzemyczka do koziczka” skserujesz cały podręcznik...

 Niechże rzuci kamieniem ten, co nigdy nie robił tego podczas studiów...

 No ba, a kto nie jeździł na gapę czy nie wynosił kredy ze szkoły. Ale powszechność grzechu nie jest jego usprawiedliwieniem – na świecie stałe ktoś kogoś morduje, a jednak nikt normalny nie uważa, żeby to było coś zwykłego i moralnego.

 Pozamykać punkty ksero, ewentualną kopię stron podręcznika wykonywać za okazaniem pokwitowania nabycia oryginału itp. Jak się już powiedziało „A”, to trzeba cały alfabet recytować. Podróжки odzieży, tapety i dzwonki w telefonach komórkowych, żywność z dyskontów spożywczych... Wszystkich pod pręgierz...

 Nie za bardzo rozumiem, co tu mają do rzeczy tapety i dzwonki tudzież żywność z dyskontów – tam przecież nikt nie sprzedaje podróbek czy kradzionych rzeczy.

 Obawiam się tylko, że trzeba by zamknąć przynajmniej połowę obywateli naszego kraju, a druga połowa musiałaby ich pilnować. Na Zachodzie jest niewiele lepiej...

 Zaisie, świętych bez skazy na świecie niewielu. Ale należy przecież równać w górę, a nie kraść „bo

inni też kradną" czy wzorem polityków z pewnych partii świadomie nie spłacać kredytów „złodziejskim bankom”...

Po czwarte: Nie jest tak, że ściągając plik z jakąś piosenką okradam nieszczęsnego artystę.

Nie? No to kogo?

Pogadajcie z artystami – okaże się, że z płyty wartej *circa* ebała 50 złotych wykonawca dostaje pięć, może sześć zł, resztę zgarniają dystrybutorzy i skarbowka.

No i co z tego? Oznacza to tyle, że okradasz autora nie z 50 zł, a pięciu – ale tak czy siak okradasz. A czy fakt, że ukradłeś mu 1/10 tego, co na początku sądziłeś, jest jakimś usprawiedliwieniem? Poza tym CDA kosztuje 15 zł sztuka, z czego do kieszeni twojej jako autora trafia (powiedzmy) 1 grosz z tych 15 zł, reszta idzie na kolejnych pośredników, skarbowki, drukarnię itd. Tym niemniej gdybym ci powiedział, że ludzie skanują nagminnie CDA i czytają w Sieci, przez co sprzedaliśmy mało egzemplarzy i tym samym musimy radykalnie obciąć honoraria autorskie – to co, nie wkurzałbyś się? Uznałbyś raczej ludzi, którzy nie „dadzą się oszukiwać cwaniaczkom z wydawnictwa”? Bo ja bym się mocno spieniał – skoro pracuję, oczekuję, że na tym zarobię. A że przy okazji sporo pośredników też – cóż... bez niektórych nie byłoby CDA, niektórym się płaci, bo trzeba (podatki).

Gdybym był pewien, że państwo przeznacza dochody z podatków i VAT-u na godziwe cele, nic bym nie mruczał – ale jak się niedawno dowiedziałem, że pogromcy duchów z CBA (którzy jeszcze nikogo za nic nie złapali!) kupują 50 samochodów za trzy duże bańki, zgrzytnąłem zębami.

I znów demagogia. Zostań premierem czy prezydentem, zmień prawo, stwórz lepszy budżet. Rząd jest od tego, by dzielić kasę, a jak uważamy, że robi to źle – w następnych wyborach dajemy temu wyraz, wybierając kogoś innego. Oświadcz też, że w proteście przestajesz płacić podatki – zobaczymy, czy to przejdzie...

A za co mam płacić taki haracz dystrybutorom?

OMG, no za co? Za to, że wylansował artystę, wyłożył kasę na nagrywanie płyt, organizował koncerty i zrobił 1001 innych rzeczy, bez których dany artysta nie mógł zaistnieć w społecznej świadomości.

Jest ich w naszym prawym i sprawiedliwym państwie ze stu może, a trzymają za krtanie ładnych parę milionów ludzi? Czy to prawe i sprawiedliwe?

EGM, bój się Boga, toż jakbym bolszewików słyszał, którzy też uważali, że a) jak się wykończy „ciemniących lud burżujów”, będzie od razu sprawiedliwiej, b) zabrać komuś pieniądze, bo tamten ma dużo, to moralnie usprawiedliwione. Nie załamuj mnie...

Po piąte: Gdyby do każdej gry, którą rozprowadzają „dystrybutorzy alternatywni”, jej twórcy wypuścili demo na dwa tygodnie przed premierą, ogromne rzesze graczy rzuciłyby się na nie, pograliby sobie – i każdy mógłby podjąć decyzję o zakupie. Niestety demo wielu gier pojawiają się znacznie po ich premierze, a do niektórych twórcy w ogóle go nie robią.

To prawda. Ale są też rozmaite pisma branżowe, są kumple, są fora dyskusyjne, na których można się zapoznać z opiniami ludzi na temat gry... Nigdy i nigdzie nie ma tak, że masz 100% gwarancję, iż dany produkt/czynność sprawi ci 100% satysfakcji. A demo – cóż, nigdy nie byłś na filmie, który miał świetny trailer, a sam był kichą? Toż jako demo zwykle daje się jakiś możliwie atrakcyjny kawałek gry – i jaką masz pewność, że reszta będzie równie dobra?

Kiedy się kupuje grę komputerową, zasadniczo kupuje się kota w worku – bo samo zerwanie folii jest przez producenta uznane za podpisanie umowy licencyjnej – a diabli wiedzą, co oni tam sobie wypisali i jak ją sformułowali. Samo zmuszanie kogoś, by godził się w ciemno na warunki producenta, jest bezczelnością!

Zgoda, ale zauważ, że owe wszystkie umowy brzmią identycznie, zatem nie mów mi, że otwierając setną z kolei grę jesteś zaskoczony jej treścią. Po pierwszym „nacięciu” dokładnie już wiesz, czego możesz oczekiwać – nie

mów mi, że za każdym razem po otwarciu warunków licencji jesteś zaskoczony. No, chyba że masz już totalną sklerozę. :)

Może się okazać, że gra mi nie odpowiada albo że kupiłem taki bzdur, iż wysmiałiby go Pigmeje na Kalahari – ale nie ma zmiłuj: rozpakowałem, gra jest moja.

Toż samo z pójściem do kina – może się okazać, że poszedłeś na takiego gniota, że wyciska lzy rozpaczy nawet z kamiennego słupa. Albo że ukochana dziewczyna po ślubie okazuje się okrutnie gderliwym babiszonem, który nijak nie przypomina tej słodkiej istoty, której się oświadczyłeś... Takie jest życie, które czasem jest brutalne i kopie nas w... z całej siły...

Nieważne, że w dzień po premierze developerzy publikują w Necie patch do gry, przyznając się tym samym do sprzedaży produktu niepełnowartościowego. Mam sobie ściągnąć patch i nie pyskować. Kiedy jakiś producent samochodów wypuści wóz z ukrytą wadą, bardzo grzecznie przeprosza klientów, oferując wszystkim bezpłatne usuwanie usterki – i dobrze, jak tylko na tym się kończy. Ale producenta gry nic nie obchodzi to, że gra się tnie jak początkujący cyrulik. To JA mam sobie ściągnąć patch – na mój koszt, bo w końcu płacę za używanie Netu.

Zgodzę się, że tu sobie tną w kulki. (Choć jakbyś jeszcze rok miał czekać na premierę ukochanej gry, bo betatesty ciągle trwają, pewnie byś się ciskał.) Ale czy to znaczy, że jesteś usprawiedliwiony kupując pirata? I czy to oznacza, że kupiony pirat NIE jest obciążony tymi wadami? Co gorsza, dość często zmodyfikowanie pliku startowego (przez konieczność wstawienia cracka) sprawia, że firmowe patche nie działają z grą! (Ew. gra nie chce po upatchowaniu działać.) I co, to jest lepsze? Nie dasz się oszukiwać wrednym producentom, że nie zoptymalizowali/przetestowali w odpowiednim stopniu gry, więc na złość będziesz grał w piracką – a więc zabugowaną i nieoptymalizowaną wersję? Na tym polega twoja zemsta?! :) To prawie jak „na złość mamie obetnę sobie ucho!”. Ja tam wolę jednak, choć zgrzytając zębami, podgrywać sobie te patche...

Nie bez powodu większość grup pirackich umieszcza na swoich сайtach napis „Kup oryginał, jeżeli gra ci się spodobała: wspieraj daną firmę”.

No pewnie, to brzmi dużo lepiej niż „graj w kradzione, lej na frajerów kupujących oryginały”. Kiedyś też były popularne napisy „można używać do 24 h bez naruszania prawa, potem należy plik skasować”. Ale nawet posiadacze piratów się z tego śmiali, więc jakos wyszły z mody.

Na Zachodzie piracka kopia gry jest traktowana niejednokrotnie jako forma możliwości zaznajomienia się z grą przed wydaniem pieniędzy.

Jasne, a przejażdżka kradzionym wozem jest po prostu testem samochodu przed jego zakupem... bullshit. To jest po prostu wygodna wymówka „jak mi się gra spodoba, to ją kupię”. Tylko dziwnym trafem „podoba” się tak co dwudziesta gra... A o tym, że gra nam się JEDNAK nie podoba (i jej NIE kupimy), orientujemy się naturalnie – co za pech! – dopiero po ujrzaniu finalnej animacji. Jasne, jasne. Swoją drogą – skąd masz te informacje? Na Zachodzie w pirackim obrocie rozchodzi się ok. 10% softu, piractwo jest na takim samym marginesie społeczeństwa jak – powiedzmy – narkomania...





Ściągając pirata i tak rezygnuję z opakowania, instrukcji i rozmaitych gadżetów, które mi podsuwa producent.



No, faktycznie – ale tylko dlatego, że ich nie można spirać, bo jak instrukcja jest np. w formie .pdf na płycie, to co – nie poczytasz? Wybacz, nie uwierz!



Po szóste: Jeżeli ktoś przypadkiem zagotował się wewnętrznie ze świętego oburzenia, stojąc po stronie szeroko pojętego prawa autorskiego, informuję uprzejmie, że rzadko zdarza się sytuacja, w której mięso armatnie kibicuje haubicy. Rozpatrzmy to na przykładzie owych nieszczęsnych MP3. Na Zachodzie pojawiły się sklepy oferujące sprzedaż pojedynczych utworów poprzez sieć za rozsądne ceny (np. 50 centów).



No właśnie. Jak widać, można jednak mieć legalnie wybrany utwór, a nie cały album, ergo – nie trzeba go piracić...



Notabene, kraje Europy Wschodniej zostały w tym procesie – na jógólniej mówiąc – pominięte jako zapewne barbarzyńskie i niemające prądu.



Polemizowałbym, bo i u nas powoli zaczynają się pojawiać takowe serwisy.



Jednak nawet jeżeli żyjesz blisko bijącego serca cywilizacji, pojawia się kłopot. Formatów zapisu owych utworów jest co najmniej kilka. Jedne wytwórnie płytowe mają w swojej stajni pana X, a inni panią Y. Więc jeżeli przypadkiem lubisz obu tych wykonawców, spraw sobie co najmniej dwa odtwarzacze, bo jeden format będzie chodził na jednym sprzęcie, a inny na drugim. Nie liczy się wygoda użytkownika przez klienta, a jak zwykle forsa (forsa, forsa, forsa!). I w tym momencie inteligentny człowiek dochodzi do wniosku, że to może być obustronne: skoro oni nas tentego bez mydła, to my ich też!



Tłumacząc na polski: „skoro oni chamsko dbają o swe interesy, zabezpieczając się przed kradzieżą swych produktów, to ja ich – oszustów! – TEŻ okradnę!”. Jest w tym jakaś logika, ale raczej mało zrozumiała. Nie bardzo rozumiem też, o jakie to różne standardy

muzyczne chodzi, ale niech tam, zakładam, że jest, jak piszesz. Zatem jak znam życie, za jakiś czas pojawią się playery uniwersalne, bo będzie na nie popyt – i po sprawie. Albo inaczej – czy masz pretensję, że kasetka VHS nie pójdzie na magneto-widzie systemu Betamax? ...Nie? A dlaczego? Bo już nie ma takiego problemu. Kiedyś był. Było bowiem wiele różnych standardów zapisu (zawsze tak jest na początku jakiejś technologii), a potem jeden zwycięża i wszyscy – chcąc sprzedać swój produkt – się do niego dostosowują. Wszyscy mamy zatem urządzenia VHS – i po problemie. Tu będzie tak samo, bo w interesie wszystkich sprzedawców jest dotarcie ze swym produktem do jak największej liczby odbiorców, a nie zatrzymanie im życia poprzez utrudnianie wydawania kasy na pożądany produkt.



...Zwłaszcza że skopiowanie danego produktu nie jest równoważne z jego kradzieżą. Jak komuś zwinę samochód, z braku tegoż gość musi się „spieszyć”, skopiowanie gry nie umniejsza w niczym stanu posiadania ofiary mojego bandytyzmu.



Nie no, normalnie zaraz cię palnę! To, że rozmaite dzieciaki tak mówią, mogą składać na karb ich wieku i – delikatnie ujmując – braków etycznych i edukacyjnych. Ale ty?! Czy kradzież jest tylko wtedy, gdy ktoś komuś wyciąga z kieszeni 10-100-1000 zł? Argumentacja „i tak bym tej gry nie kupił, więc kopiując ją nie narażam autora na straty” nie ma rąk i nóg. Kopiując grę i grając w nią udowadniasz, że jednak byś kupił, bo gdyby ci ogólnie wisiła, nie ściągnąłbyś jej pirackiej kopii, tak jak ja nie wziąłbym do ręki np. pirackiego CD z muzyką Britney Dzidy, bo po kiego mi on, nawet gdyby mi ktoś to pod nos położył!

To raz. Dwa, rozumiałbym, gdyby gra kosztowała np. 10 000 zł – ale jak kosztuje 20-100 zł, nie mów, że na pewno byś jej nie kupił. Jakoś ludzie kupują karty graficzne po 2000 zł – a założę się, że jakby się pojawiły pirackie karty po 200 zł, słyszałbym „no tak, bo przecież w życiu bym nie wydał 2000 na kartę!”. A teraz jednak daję...

Po trzecie – jeśli ja skopiuję twe wszystkie wypowiedzi i przerobię tę polemikę na dyskusję Smugglera ze Smugglerem Bis, powiedz mi – okradłem cię czy nie? Zgodnie z twym rozumowaniem nie „bo skopiowanie nie jest równoznaczne z kradzieżą”.

No i twój stan posiadania przez to, że skopiuję twój tekst, w niczym się nie zmniejszy! Naturalnie sam fakt, że NIE ZAROBISZ na tym tekście kasy, nie ma tu żadnego znaczenia, prawda?

A teraz popatrz – powiedzmy, że za tę kasę chciałeś sobie kupić dodatkową pamięć do kompa. Nie ma kasy, nie ma pamięci. Więc jaka w tym momencie jest różnica pomiędzy „skopiowaniem” twej pracy, a tym, że wlażem ci do domu i wyrwałem tę pamięć z twojego kompa (zakładając, że wcześniej dostałeś kasę i ową pamiętkę kupiłeś)? Odpowiadam: w sensie prawnym jest, i owszem, bo to nie to samo – jedno to naruszenie praw autorskich, a drugie to włamanie i kradzież. Ale w PRAKTYCZNYM sensie na jedno wychodzi – nie masz tej pamięci. Ukradłem ci ją w ten czy inny sposób... Zaprzeczysz?



Twórcy produktów wirtualnych powinni w końcu zauważyć, że w ich branży obowiązują trochę inne prawa niż np. w koncernie Volkswagena (bo w tym przypadku właściciel pierwotny traci coś rzeczywistego). I albo to w końcu zrozumieją, dostosowując ceny do realnych możliwości konsumentów...



Patrz wyżej. Jak rozumiem, elektron to coś nierzeczywistego, bo nie mogę go dotknąć palcem. Zatem kradzież prądu nie jest przestępstwem, bo kto widział na oczy prąd? Elektrownia NIC RZECZYWISTEGO nie traci. Czemu zatem płacisz rachunki za prąd, a? Poza tym co to znaczy „urealnienie cen”? To może ty „urealnij” swoje honorarium autorskie tak, by było możliwe obniżenie ceny CDA do – powiedzmy – 5 zł? Tzn. drukuj je właściwie za darmo(*)... Idziesz na to? Jak to jest, że zawsze wymagamy od innych, by robili coś, czego sami nie chcemy robić? Że oczekujemy, by INNI robili tak, aby NAM było dobrze. (A im gorzej – ale co nas ONI obchodzą...). To fajna filozofia, ale jakoś wszyscy czekają, że to ci INNI będą się do niej stosować, a sami podnosimy wrzask („Policja! Złodzieje! Ratunku! Okradają mnie!!!”), gdy ktoś ją stosuje przeciwko nam? Nie? [Swoją drogą pamiętam, że kiedyś, gdy gry kosztowały dużo więcej, niektórzy zarzekali się, iż jak ceny spadną np. do poziomu 80 zł, to zaczną kupować oryginały. Ceny spadły – dop. CornaC]

(*) Tak naprawdę wiązałoby się to z dokładaniem przez Generała do interesu wielokrotności jego zarobków, ale przykład jest przez to bardziej wyrazisty.)



...albo dalej będą wymyślali kolejne zabezpieczenia „nie do złamania” (ostatnia wersja v.500000.06), które tak naprawdę utrudniają tylko coraz bardziej życie uczciwemu nabywcy. Przypomnij mi, Gem.ini, jak to było, kiedy powodowany własną kryształową (i ogromnie przeze mnie podziwianą) uczciwością jak najbardziej legalnie kupiłeś Half-Life’a 2?



A ja przepraszam, po co są te zabezpieczenia? Tak z nudów je wymyślają dystrybutorzy i dla utrapienia ludzi montują? Otóż jest to próba obrony przed działaniami ludzi uważających, że „im się należy za darmo”. I prawdą jest, że najgorzej wychodzą na tym uczciwi nabywcy, bo ponoszą różnorakie koszty ich zastosowań... Ale to przecież jest argument PRZECIWKO piratom i piractwu! Nie będzie złodziejstwa, nie będzie zabezpieczeń! Zatem może nie przekonuj producentów sejfów, by nie utrudniali maksymalnie ich otwarcia, bo to przeszkadza posiadaczom zdeponowanej w skarbcach kasy. Może lepiej przekonać złodziei, że nie powinni nieustannie do owych sejfów bezprawnie się dostawać. A wtedy zamiast szyfrowych zamków i 10 cm stalowych ścian wystarczy zwykły skobel zamykany na patyk i drzwi dykty...



Najmądrzejsi okazali się Francuzi, którzy na forum swego parlamentu przez pewien czas rozważali możliwość wydania prawa obciążającego wszystkich użytkowników Internetu dodatkową opłatą za możliwość ściągania wszystkiego, co im się żywnie podoba. Pieniądze uzyskane w ten sposób zadowolilyby właścicieli praw autorskich. Nie wiem, jakie będą losy tego projektu, ale godzi się zauważyć, że propozycja nie jest głupia.



Hm? W takim razie każdy też z góry wszystkim klientom płacić także za to, co ktoś sobie ukradnie w supermarkecie. I nieważne, że nigdy nie ukradłeś tam choćby 1 orzeszka. Masz płacić, bo inni lubią sobie je żreć za darmo? [Przykład niekoniecznie najlepszy, bo oczywiste jest, że i tak wszyscy płacą za złodziei – ktoś straty musi pokrywać. Nie jest to jednak prawnie usankcjonowane – dop. Q] Ale wtedy każdy będzie kradł uważając, że „skoro zapłaciłem z góry, to mogę”. A to z kolei spowoduje podniesienie tych opłat, bo wpływy

ODEGRAJ SIE!

Spróbuj za darmo

Prenumeraty

Dzwonki

Tapety

Granie na
Czekanie

Gry

Chcesz podkreślić, że masz fajny telefon?

Nie ma sprawy. Teraz w Erze oprócz Gier możesz ściągnąć do swojego telefonu inne fajne rzeczy i wypróbować je **za darmo**. Masz do wyboru: Tapety, Filmy, Granie na Czekanie, Omnix Max i Prenumeraty z supernewsami. Po okresie próbnym subskrypcja jest automatycznie przedłużana, chyba że z niej zrezygnujesz – bez żadnych konsekwencji. Spróbuj, to nic nie kosztuje.

Gry

SMS o treści **SZDG**
na darmowy numer **8089**



Bunkier 2



Codename
Havoc



Harem Mon-
key



Hot Solitaire



Karate
Masters



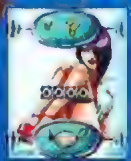
Ostra jazda



Pajaczek



Pasjan 2



Sexy
Jan Ken Pon



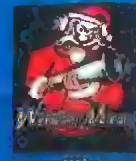
5koki 2



Speedway



Vietcong
Helicopter



Wściekły
Mikołaj

Aby pobrać darmową grę,
wyślij SMS-a o treści **SZDG**
na numer **8089**. W odpowiedzi
otrzymasz SMS-a z linkiem
do strony wap, na której będziesz
mógł pobrać jedną grę **za darmo!**

Wszystkie usługi dostępne są również w Tak Taku i Heyah



MOŻESZ WIĘCEJ

z poprzednich nie zrównoważ aktualnych strat. No i nie wiem jak ty, ale ja nie lubię, jak mnie ktoś traktuje jako potencjalnego złodzieja. Swoją drogą, kierowcy bardzo się teraz plują na pomysł, by do ich polis Z GÓRY doliczać kosztą leczenia ofiar wypadków...

 Na koniec uwaga ogólna: prawo powinno chronić wszystkich – nawet dystrybutorów płyt, gier i filmów.

 No, skoro mordercy nawet są chronieni prawem, to niech i dystrybutorzy będą. A co tam, zaszalejmy... Cóż za ekstremalny humanizm, EGM. :)

 Ale istnieje takie pojęcie jak „szkodliwość społeczna” i „interes społeczny”. Nie mam nic przeciwko ściganiu piractwa. Ale do stu tysięcy beczek zjeżdżającego tranu – i oby je wszystkie musiały wypić ten, co uruchamia takie akcje – są w naszym pięknym kraju sprawy i zjawiska, które przeciętnego obywatela uwierają znacznie bardziej niż komputerowe piractwo.

Niech nasza dzielna policja poskromi rozbastwionych kiboli, niech pogoni rozmaite menelstwo oblegające osiedlowe sklepy i tereny działkowe, niech ukróci handel narkotykami w szkołach, niech wyłapie wszystkich złodziei samochodowych... jest jeszcze cała masa innych zjawisk, którymi powinni się zajmować oprócz pana ministra spraw wewnętrznych... a piractwo komputerowe jest chyba na szarym końcu długiej, cholernie długiej listy.

 Nie, nie, nie. Ja uważam inaczej – niech policja ściga WSZELKIE przejawy łamania prawa, choć naturalnie z odpowiednim przesunięciem sił i środków na te ważniejsze przestępstwa. Przestępstwo, za które nie grozi żadna kara – to jak kartka z napisem „zjedź mnie, jestem za darmo!” na apetycznym ciasteczku. I rodzi to jednocześnie lekceważenie prawa. Parę lat temu kupujący piraty ryczeli radosnym śmiechem na sugestię, że policja może zastukać do ich drzwi i wyprowadzić posiadaczy takiego

softu za wykręcone do tyłu ręce. Dziś już nie śmieją się tak głośno, a niektórzy nawet ze strachu wolą choćby tę oryginalną „windę” kupić.

Dziś rozmaici – pozał się Boże – „artysty-grafciarze” (*) szpecą każdy kawałek świeżego tynku, także zabytkowych budowli obrzydliwymi maziajami, na kształt psów obsikujących każdy róg bloku. Gdyby byli świadomi tego, że w razie czego bekną po parę tysięcy za odnowienie muru i że ryzyko jest spore – może nie czulibyśmy się w centrach naszych miast jak na Bronksie podczas wojen gangów?

(*) odróżnijmy tu prawdziwych ulicznych artystów od debili, którzy potrafią tylko stawiać swe „tagi”, gdziekolwiek doniesie farba w sprayu

 Wiem, że jądro problemu tkwi w tym, iż menel to jeszcze – nie daj Boże – w mordę pana policjanta strzelić może, protestując przeciwko niegodziwości wymiaru sprawiedliwości, a studentowi w okularach jak

z denkami dwu szklanek raczej to do głowy nie przyjdzie; i że pojmanie tego ostatniego pięknie wygląda w statystyce, ale takie akcje nie poprawiają medialnego wizerunku policji, a jak ktoś jest strachliwy, niech spróbuje pracy w żłobku.

 Tak między nami to sporo część „nielegalnej dystrybucji softu” realizowana jest nie przez wątpliwych studentów w okularach, a przez bysiów „z miasta”. Bo przecież od dawna wiadomo, że zyski na tym są porównywalne do tego z handlu prochami, a kary radykalnie mniejsze.

I że owo „powielanie” odchodzi na przemysłową wręcz skalę. To jak z handlem prochami – to, że diluję je długowłosi handlarze, nie oznacza tak naprawdę, że to oni zgarniają PRAWDZIWE pieniądze z tego biznesu.

Oczywistym jest, że na tym tak naprawdę korzysta jakiś „capo di tutti capi”. Więc kogo i czego ty tak naprawdę bronisz, EGM?

Finał

 Zaciekało mnie i zafrapowało to, co napisałeś o swoim „dobrze pojętym interesie własnym”. Może ja czegoś nie wiem, ale chyba nie jesteś właścicielem wytwórni płyt ani cichym akcjonariuszem Microsoftu. Nie słyszałem też o tym, aby ofiarą piractwa padały płytki CDA.

 A ja i owszem, krążył skany CDA po Sieci, ktoś czyta twój felieton, a ty nic z tego nie masz. A i gierki z logo CDA w loaderze na giełdzie też widziałem wiele razy. I to jest właśnie twój/mój/nasz „interes własny”.

 Co się zaś tyczy moich artykułów – hm... mam niejasne wrażenie, że istotnie bym się wkurzył, gdybyś mi podkradł tekst, którego nie wydrukowałem – czyli zanim poszedł do druku. Po tym, jak się ukaże w CDA, a ja dostanę pieniądze, niech go sobie podkrada, kto chce.

 No jasne. Bo to już nie twój tekst, tylko wydawnictwa... Ale jeśli nakład CDA spadnie o połowę (wskutek „powielania” go) i dowiesz się,

że honoraria autorskie za następne też są 2x niższe – to co wtedy? Albo że CDA w efekcie piractwa padło na pysk i więcej kasy od nas nie weźmiesz... To nadal nie będzie twój interes?

 W analogicznej sytuacji są twórcy programów, utworów muzycznych i gier. Oni już wzięli pieniądze – ja też. Ale wracając do naszych baranów, wytłumacz mi, kogo ty tak zaciekle bronisz – bo chyba nie siebie? Prawa – z wrodzonej szlachetności?

 Bronię zasad, w tym i takiej, by cwaniaczki nie paśli się na cudzej pracy. Sam pracuję w pocie czoła na swe złotówki i jakoś wkurza mnie, że ten czy inny koleś robi wielkie pieniądze żłowiąc piwko i wrzucając kolejne płytki do nagrywarki. Taki wręcz i zawiśnięty jestem.

 Są ludzie, którzy robią to, bo im się za to płaci – i oni jako zawodowcy są w tym lepsi od innych. Dystrybutorów i producentów? Kiedy Edison opatentował aparaty do projekcji filmów i żądał haraczów od właścicieli każdej salki filmowej (obejrzyj sobie film „Nickelodeon”), omal nie

zarzynając rodzącego się przemysł filmowy, przynajmniej wysyłał do akcji przeciwko niepokornym filmowcom opłacanych przez siebie samego bojówkarzy. Nie angażował do tego policji państwowej.

 Ale co to ma do rzeczy? Prywatnie nie lubię piratów i już. Oficjalnie głoszę, że warto być uczciwym. Co w tym złego, u diabła?

 Poza tym pozwolę sobie zauważyć, że to, co ty robisz (używając argumentu o kradzieży swojego artykułu), też jest demagogią.

 Naturalnie. Kto mieczem wojuje... :) Poza tym chciałem dać jasny, czytelny przykład, na czym TAKŻE może polegać kradzież...

 Poza tym myśm się chyba „minęli ze zrozumieniem”. Piratów ochraniających przez rozmaitych bossów i ich żołnierzy z pałami już nie ma – wymarli jak mamuty. Skończyli się z rozwojem Internetu.

 Polemizowałbym! Nie ma może neandertalczyków z ba-

seballami w tej branży, ale nie powiesz mi, że tu działają tylko amatorzy i nie zorganizowani „bojownicy o wolność”. A tu całe Imperium jest!

 Nikt nie kupuje pirackich nagrań na giełdzie – skoro można rzecz ściągnąć z Sieci, to się nie opłaca.

 Nikt? No to pójdz na dowolną giełdę elektroniczną/komputerową i popatrz.

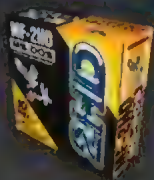
 Wkurza mnie angażowanie „policji licznych, tajnych i dwupłciowych” do akcji, która nikomu nie przynosi większej szkody.

 Cały problem w naszej dyskusji jest w tym, że ty nie traktujesz piractwa jako czegoś złego, ja tak. Dla ciebie „nie przynosi większej szkody”, dla mnie przynosi wielkie szkody, choć może akurat nie mnie osobiście, tak materialnie, jak i moralnie. Ja po prostu uważam, że prawo to prawo i nie ma przestępstw nieprzynoszących szkody. Można tylko dyskutować, jak wielka to szkoda i komu ona najwięcej krzywdy robi... [CDA]

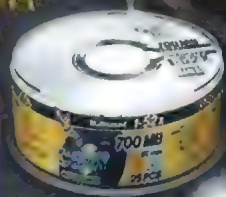
cd-r dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

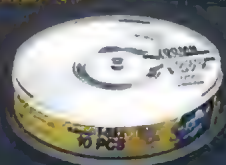
Dyskietki
10 PCS



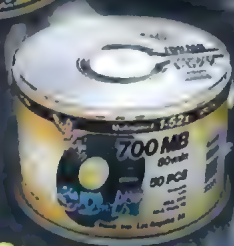
Cake
25 CD-R



Cake
50 CD-R



Cake
50 CD-R



CD-R

w kopercie

DVD-R

w kopercie

DVD±R

w kopercie

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Wylączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o. ul. Matuszowska 14 bud. 4, 03-878 Warszawa
tel.: +48 022 332 34 50, fax: +48 022 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:

www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl, tel.: +48 022 654 60 43

Tomssoft, ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa; tel.: +48 022 836 90 24, +48 0601 28 23 63
fax: +48 022 831 84 10; e-mail: tomssoft@tomssoft.com.pl, www.tomssoft.com.pl

TOMSOFT

ultima

7-52 MULTISPEED

Wypali! Na pewno!

- ▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▶ doskonałe wyważenie
- ▶ 52-krotna prędkość nagrywania CD-R

DVD+R x8



Slim Tower
10 PCS

DVD-R x8

Wypalisz 4.7GB



Slim Case
1 PCS

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb +0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ♦ Grubość: 1,2 mm ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: ftalocjanina ♦ Warstwa odblaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ♦ Procent odbicia: >65%

DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ♦ Czas nagrywania: 120 min ♦ Prędkość nagrywania: x8 ♦ Zgodne ze spec: DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Średn. ca. dysku: 120 mm +0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/-0,06 mm ♦ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 46 mm 116 +0,05 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan
Warstwa zapisu: ftalocjanina ♦ Warstwa odblaskowa: srebro ♦ Procent odbicia: 45-85% ♦ Żywność: 100 lat
Kompatybilność: Plextor, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac, TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowanie UV

Pechowa 13

czyli o najgorszych z najgorszych słów kilka

Eugeniusz Siekiera | Z pamiętnika mięsochisty...

Numery „trzynastkowe” są niezłą okazją do rozmaitych podsumowań i rankingów na naprawdę różnorakie tematy. Na łamach CDA mogliście już znaleźć multum zestawień tego typu. Przed wami chyba najbardziej nietypowe z nich. Dlaczego nietypowe? No, zastanówcie się tylko... Kto przy zdrowych zmysłach serwowałby wam wyleczkę przez własne bolesne wspomnienia po największych gierkowych koszmarach, z jakimi musiał się zmagać? I nie mówię tu wcale o horrorach...

Jakis czas temu, gdy naszła mnie ochota na przeglądnięcie starych numerów pisma, byłem w autentycznym szoku, uświadomiwszy sobie, jak wiele już crapów przemknęło przez dysk twardy mojego komputera.

Zdawałem sobie sprawę, że było tego niemało, ale... żeby aż tyle!? No właśnie. Widziałem wszak niejedno, dlaczego by więc nie przygotować dziwnego, nieco odmiennego rankingu? Szalony pomysł został przelany

na papier, czego efekt macie przed sobą. Moi drodzy, przed wami Prawdziwie Pechowa 13, czyli kaszankowi najlepsi z najlepszych. A raczej najgorsi z najgorszych (kolejność absolutnie przypadkowa).

1. Po polskawemu

Na rozgrzewkę kilka słów o potworkach nietypowych, bo takich, za które odpowiadają rodzimi wydawcy, kaleczący – skądinąd wyśmienite – produkcje swymi przygotowywanymi na kolanie wersjami PL. Wiele już mieliśmy okazji do zdrowego śmiechu (był to co prawda śmiech przez łzy, ale zawsze), wytykając bezboleśnie kompromitujące wpadki ekip polonizacyjnych. Z wszystkich, z którymi miałem styczność, na szczególne wyróżnienie (i obrzucenie zgniłymi pomidorami) zasługują trzy: **The Westerner** (nie mylić z drugą wersją polonizacji), **Far Cry** (i tu mowa o pierwotnej wersji, czyli tej, w której w rolę Jacka Carvera wcielił się totalny ariator, a synchronizacja dialogów z ruchem ust postaci była dla polonizatorów pojęciem nad wyraz abstrakcyjnym) oraz oczywiście koszmarnie wręcz zmasakrowany **Splinter Cell** (w wersji przygotowanej przez Play-It).

3. Polish Racer

Producent: PLAY

Cóż to za bładziwna gra, spytaście? To nie gra. To cały zbiór koszmarów ze stajni mego ulubionego (wybaczcie prywatnie, nie mogłem się powstrzymać) rodzimego wydawcy. PLAY, bo o nim mowa, jest na naszym zaściankowym podwórku prawdziwym ekspertem od taśmowej produkcji chlamu, a ich znakiem rozpoznawczym (chciałoby się powiedzieć z przekąsem – tytułem flagowym – ale moja złośliwość też ma swoje granice) są od lat prymitywne gry wyścigowe, w których zasiadamy za sterami rzeźbów coraz rzadziej spotykanych na ulicach naszych miast. Były już poldki, warszawki, syrenki, maluchy

(a nawet 2 części tego ostatniego).

Niemal wszystkie **wyjątkowo krótkie, brzydkie, żenujące, ociekające kiczem i prymitywną** (a więc pasującą do reszty) muzyką. Czekamy z niecierpliwością na ciąg dalszy. Moim prywatnym marzeniem jest zaporożec – niepozorny czołg produkcji radzieckiej dobry zarówno do wycieczek za miasto, jak i orania pola. Jednym słowem, równie toporny i uroczy jak opisywane tu tytuły.

2. Ardennes Offensive

Producent: IncaGold

Strzelanin w naszym kaszankowym kąciку ci u nas dostatek (statystyk nie robiłem, ale nieraz odnoszę wrażenie, że co druga gierka w tym dziale to FPS, a co trzecia wyścigi), a więc konkurencję w tej kategorii mamy wyjątkowo silną, ale takiego tyta na zabraknąć z całą pewnością nie mogło. **Ardennes Offensive** to tytuł stosunkowo świeży, bo opisywany raptem miesiąc temu, tym niemniej pokrótce wymienię, czym sobie na to zaszczytne miejsce zasłużył. Cóż... w **zasadzie to wszystkim**. Absolutnie każdym, choćby najdrobniejszym elementem na wszystkich 7 mapach (iście zawrotna liczba, przyznacie sami). Konkretnie zaś kulawą animacją, zerową optymalizacją silnika, skrajną brzydotą i idiotycznymi, doprowadzającymi do szewskiej pasji rozwiązaniami (uciekające zdrowie i pancerne Niemcy to tylko wierzchołek góry lodowej). **Dzielo IncaGold** to prawdziwy killer wśród gier **zręcznościowych**. W zawodach na „najgorszą grę wszech czasów” niejednego solidnego crapa kładzie na łopatki, choć przyznam, że już miałem sposobność zapoznać się z mocarzami zdolnymi mu sprostać (jak chociażby – nie szukając daleko – recenzowany w obecnym numerze Wilczy Szaniec; to się dopiero nazywa amatorszczyzna przez duże A, gorąco nie polecam!).



4. RPM Tuning

Producent: Babylon Software

Choć RPM Tuning w żadnym stopniu nie można zaliczyć do udanych produkcji (w końcu to jeno nad wyraz mizerna podróbka NFS:U), miejsce w naszej galerii sław zawdzięcza poniekąd rodzimemu wydawcy, który zgodnie z zasadą szeroko pojętego „tu-mi-wisizmu” i olewczym podejściem do klienta wydał grę **koszmarnie okaleczoną**. W efekcie otrzymaliśmy twór, który bądź sypał się dokumentnie, bądź to nie startował z powodu idiotycznych zabezpieczeń, bądź też uruchamiał się, tyle że bez... tekstur.



5. Rapid Gunner

Producent: 7fx

Tytuł-zagadka. Do dziś nie wiem, co to w sumie miało być. Wiem za to, czym z całą pewnością nie było. Nie było grą. Na takie miano nie może przecież zasługiwać kilka skleconych naprędce strzelnic, po których snujemy się leniwie, strzelając do tarcz z podobiznami bandziorów, a na zaliczenie całości wystarcza mniej niż kwadrans. Aby nie być gołosłownym – dokładnie **8 minut** (sprawdzone ze stoperem w rękę). Więc z czym, u licha, mamy do czynienia? Z grą? Z całą pewnością nie. Z pracą zaliczeniową studenta informatyki? Już prędzej.



byznami bandziorów, a na zaliczenie całości wystarcza mniej niż kwadrans. Aby nie być gołosłownym – dokładnie **8 minut** (sprawdzone ze stoperem w rękę). Więc z czym, u licha, mamy do czynienia? Z grą? Z całą pewnością nie. Z pracą zaliczeniową studenta informatyki? Już prędzej.

7. Manhattan Chase

Producent: Team6 game studios

Gra, która prawdopodobnie – według ambitnych założeń twórców – miała się stać budżetowym GTA. Oklepana, przewidywalna fabuła, wielkomięjska dżungla, wypasione fury 2 ostre, uzbrojone po zęby babki, którymi może pokie-



rować gracza. Przepis na hit? Niekoniecznie. Ekipa Team6, eksperci od gier z taksówkami w tytule, porwali się z motyką na słońce i stworzyli **pokraczną hybrydę**, która z dobrą zabawą nie ma absolutnie nic wspólnego. Koszmarek, który nigdy nie powinien powstać.

6. Super Stunt Spectacular

Producent: Gabriel Entertainment

Ta gra to legenda. Dlaczego? Czyżby ktoś na nią czekał i okazała się wielkim rozczarowaniem? A gdzie tam. To małe, nieznane nikomu bądzie, które przyszło znikąd i tam też polazło, skąd – miejmy nadzieję – już nigdy nie wróci. Mogę chyba śmiało powiedzieć, że legendarna stała się nie sama gra, a jej ocena. Autentycznie zauroczony tragizmem tego potwora, powalony fizyką jazdy, absurdalnymi wymaganiami sprzętowymi i kompletnie niegrywalnymi rozwiązaniami, chciałem w jakiś sposób wyróżnić niekompetencję i nieudolność twórców. Przecież tak słabych gier nie robi się od tak, z przypadku, do tego trzeba mieć talent! Wystawiłem więc **zero**. Okrągłe, pulchniutkie zero. **Pierwsze** w historii pisma i być może jedyne. Na wyjątkowe oceny zasługują wszak wyjątkowe gry, ale **takż** jest właśnie SSS (a niech mi kto w twarz powie, że nie – wyzwę draba na ubitą głebę, ot co!).



8. BorderZone

Producent: Saturn Plus

Ciekawa sprawa. Gdyby tak przelecieć przez wszystkie zrecenzowane kaszanki, wyłoniłaby się nam dość wymowna statystyka. Skromnie licząc jakieś 80-90% wszystkich przemielonych crapów stanowiły wszelkiej maści gry zręcznościowe, z FPS-ami i ścigalkami na czele, zaś znikome procenty (być może nawet ułamki) przypadły w udziale reprezentantom innych gatunków. Dla przykładu szalenie rzadkim gościem tego niechlubnego działu były RPG-i. Staje się więc jasne, że BorderZone, swoistego rodzyńka zza wschodniej granicy, zabraknąć tu nie mogło.

Ekspersi ze studia Saturn Plus wiedzą, jak należy się do tego zabrać, by osiągnąć „zadowolającą” efekt. Wystarczy jeno w bezbarwny, nudny świat wrzucić jeszcze mniej wyrazistego bohatera, przydzielić mu drużynę nieudaczników i pokrak, którzy padną w starciu z pierwszym lepszym szczurem, okrasić wszystko fabułą równie intrygującą jak reklamy proszków do prania i voila. Crap jak malowany. Trudne? Wcale nie. Trzeba tylko chcieć.



9. Rajd na Berlin: Oddziały Specjalne

Producent: Jarhead Games

RnB: Oddziały Specjalne to na swój sposób dość pocieszna gra. Jest to skromniutki, wydany za przysłowiowe grosze FPS-ik, rozgrywany w realiach drugiej wojny światowej. Ogólna beznadzieja wyzierająca z każdego zakątka mapy, powolni, ospali wrogowie, sielankowy nastrój (nigdy wcześniej wojna nie toczyła się tak niemrawo) i absurdalnie zaprogramowane skrypty – wszystko to sprawia, że gierka wypuszczona w taniej, budżetowej serii Rajd na Berlin wzbudza prędzej uśmiech politowania niż autentyczną złość. Tym niemniej miejsce w naszym miłym zestawieniu jak najbardziej zasłużone. Nie tak łatwo przecleźć ułanie (acz niezamierzenie) spłodować serię Medal of Honor czy Call of Duty.



12. Torrente

Producent: O3 Entertainment

Choć w tego cudaka akurat nie miałem przyjemności zagrać, sarkazm i ironia przelane na papier przez CormaCa pozwalają mi ze sporym zapasem pewności przypuszczać, że miejsce w naszej galerii osobliwości dla tej produkcji jest w pełni zasłużone. Dlaczego? Gdyby zliczyć wszystkie najbardziej prymitywne i żałosne produkcje, prezentujące łacie kłozetowy humor, gdyby zrobić listę gier, w których mamy sposobność wcielić się w prawdziwe ucieleśnienie buractwa, na czele tego groteskowego peletonu z pewnością znalazłby się właśnie Torrente. Jedną z tych gier, których lepiej unikać jak ognia.



10. Gun Warrior: The Rider From Nowhere

Producent: FRONTLINE Studios

Stojąc za tą produkcją ekipie programistów udało się stworzyć chyba najgorszą grę rozgrywaną w realiach Dzikiego Zachodu. Czym zaś twór FRONTLINE Studios zszokował mnie najbardziej? Banalną, sztampową historią, na wymyślenie której poświęcono maksymalnie jedną przerwę na papierosa, liczbą map (całe... 3!), niekonsekwencją i licznymi idiotyzmami (snajperka, znikające apteczki) oraz oczywiście oprawą. To również jedna z tych gier, przy której uszy domowników dosłownie puchną od potoku niecenzuralnych słów, które z siebie wylewamy szerokim strumieniem, gdy buc, którym przyszło nam sterować, ginie bezsensownie po raz sto pięćdziesiąty siódmy. Normalnie ubaw po pachy. W gnoju.



11. Country Justice: Revenge of the Rednecks

Producent: 3Romans

Z ręką na sercu powiem, że gdy tylko przeczytałem recenzję Country Justice, w mej głowie pojawiła się klarowna, przejrzysta myśl – muszę w to zagrać! (Niewątpliwego zaszczytu recenzowania tej egzotycznej porzeczki dostąpił CormaC.) Już przecież wielce obiecujący tytuł jest zapowiedzią czegoś naprawdę nietypowego. Gra mająca w nazwie takie słowa jak „zemsta”, „sprawiedliwość” i „wieśniak” nie może być przecież nudna! I tak jest wistocie. Ze świecą szukać produkcji, która by w zwartym kawalku kodu zawierała tak olbrzymie pokłady buractwa, baboli i niedoścignięć. Prawdziwy rarytas dla koneserów kiczu. Jak to kiedyś napisał Pepin przy okazji innej kaszanki, ta gra jest tak zła, że aż dobra. :)



13. Uwe, kończ waść, wstydu oszczędź

Ostatnią pozycję na naszej liście porażek wszech czasów postanowiłem poświęcić znanemu w branży reżyserowi, odpowiedzialnemu za najgorsze ekranizacje gier w historii. Uwe Boll, ten niedościgniony arcymistrz kiczu i groteski, zabójca dobrego smaku i niepodważalny autorytet wśród amatorów tandety, od lat katuje nas kolejnymi miernotami, które z dobrym filmem mają tyle samo wspólnego, co koń z koniakiem. By nie być gołosłownym, można jednym tchem wymienić w zasadzie wszystkie jego dzieła. Dlaczego wszystkie? Bo każdy jego film był porażką i finansową klęską, po każdym – zarówno gracze, jak i krytycy filmowi – jeździli jak po tyłej kobyle. Jednak dziarski Uwe wydaje się niezamordowany. W przerwach między rozkładaniem na ringu kolejnych krytyków, tworzy niezłomnie kolejne paskudztwa. (Jego 'Alone in the Dark' w serwisie IMDB szczyty się średnią ocen 2,2/10 [przy 10 tys. oddanych głosów] – przyp. CormaC)



A na koniec polski akcent. Polak też potrafi! Pan Bartkowiak też ma w tym temacie coś do powiedzenia. Wszak jego Doom aka „Ej, Czemu Ten Facet Biega Po Planie W Gumowym Kombinezonie?” w moim prywatnym rankingu stoi w ścisłej czołówce najbardziej kompromitujących wpadek kinematografii. Spisał się pan, panie Bartkowiak. Na piątkę z plusem się pan spisał. W końcu amatorzy przerośniętych małpoludów, naciąganej fabuły i płytkich dialogów byli wniebowzięci. O fanach lateksu i masochistach nawet nie wspomnę.

zabawki dużych chłopaków... i nie tylko

gadżetTM

MOCNE OBIEKTY POŻĄDANIA

2007



Philips 190 G6

Projektanci Philipsa przebijają samych siebie!



MS Intellimouse Explorer 3.0

Wielki powrót legendarnej myszy dla graczy.



ASUS EN8800GTX

Najnowsza karta graficzna Nvidii. Do wygrania!



Reebok Pro Rage

W tych butach gra Thierry Henry. Ty też możesz...





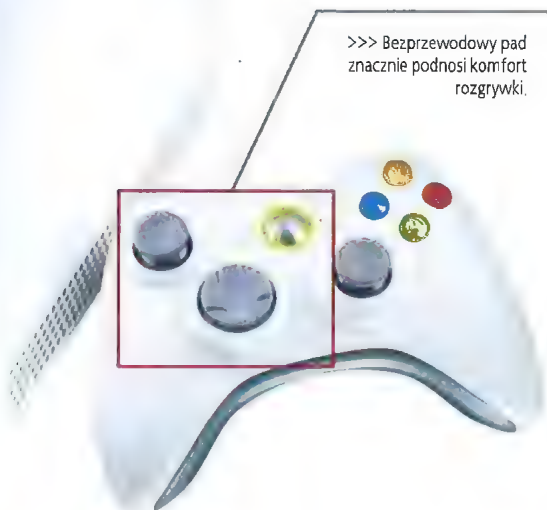
MICROSOFT XBOX 360

Nowa generacja – na Gwiazdkę!

Microsoft | ok. 1699 zł | www.xbox.com/pl

O konsoli Xbox 360 ostatnio bardzo głośno – 3 listopada miała miejsce oficjalna polska premiera tej konsoli nowej generacji. Atrakcyjna cena, spory wybór dostępnych gier oraz możliwości, jakie maszyna ta oferuje poza samym gierowaniem (odtwarzanie płyt DVD, plików MP3 i JPG) powodują, że również i w Polsce konsola Microsoftu ma szansę odnieść sukces. Zastużony – zanim do Europy trafi w marcu przyszłego roku PlayStation 3, Xbox 360 to absolutny szczyt, jeśli chodzi o multimedialne urządzenie do gier. **Nowoczesna architektura wyciska maksimum możliwości z procesora taktowanego zegarem 3,2 GHz, układu graficznego firmy ATI, w którym po raz pierwszy pojawiły się zunifikowane jednostki shader oraz pokaźnych zasobów pamięci operacyjnej i graficznej.** Komfort rozgrywki zapewnia solidny, właściwie niezniszczalny, a przy tym perfekcyjnie opracowany od strony ergonomii pad. Możliwość podłączenia konsoli do telewizorów obsługujących standard HD TV gwarantuje, że w takiej konfiguracji gry na Xboxa 360 niczym nie ustępują nawet najbardziej efektownym tytułom na PC, a łatwy sposób łączenia się z Internetem pozwala się bawić nie tylko w trybie single, ale również za pośrednictwem Sieci, a to rozrywką na zupełnie innym poziomie. Spośród tegorocznych prezentów gwiazdkowych ten jest chyba najlepszy!

>>> Bezprzewodowy pad znacznie podnosi komfort rozgrywki.



BOYNOQ SOUND2GO

Więcej czadu – w podróży

BOYNOQ | 115 zł | www.boynq.pl

Wszyscy ci, którzy śledzą to, co dzieje się we współczesnej muzyce, doskonale wiedzą, że coraz częściej ciekawą, oryginalną muzykę tworzą wykonawcy, mający za całe swoje instrumentarium przenośny komputer – w recenzjach zamieszczanych w prasie muzycznej coraz częściej można przeczytać o 'laptop music'. Jeśli twórcy korzystający z doświadczeń najnowszych technologii znajdują się również wśród czytelników CD-Action, proponujemy im ten oto głośnik, zapewniający solidną jakość dźwięku nawet na górskim stoku. **Sound2Go nie tylko wygląda efektownie, ale również dobrze gra (sprawdzone!)**, a jego konstrukcja, zasilanie bateryjne, obrotowa podstawa oraz nylonowy pokrowiec stanowiący ochronę w podróży potwierdzają jego przydatność dla audiofilów znających się w ciągłym ruchu.

KONKURS

3 egzemplarze głośników
Sound2Go

Pokrowiec chroniący głośniki
w podróży wykonane są z...

A. nylonu B. bawełny

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164
według schematu CA.BS.X, gdzie X to
prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT!)



WD PASSPORT POCKET

6 GB w pudełku zapalek

Western Digital | 430 zł | www.westerndigital.com

Gdyby ktoś, powiedzmy sprzed 30 lat, przeniósł się w czasie do dnia dzisiejszego, pewnie najbardziej zaskoczyłaby go powszechna miniaturyzacja. Wszystko z roku na rok staje się coraz mniejsze – kompaktowe. Dawniej rolę pamięci masowej pełniły wielkie role taśmy perforowanej, dziś powstają twarde dyski mieszczące 6 GB danych, których wymiary porównywalne są z wielkością pudełka zapalek. **Twardziel Passport Pocket firmy Western Digital ma wymiary 6 x 4,5 x 0,9 cm, jest w pełni kompatybilny z systemami operacyjnymi Windows i Mac OS, a dzięki chowanej**

w obudowie wtyczce USB w mgnieniu oka można go podłączyć do dowolnego komputera. Dysk nie wymaga żadnego dodatkowego źródła prądu!



KONKURS

Dysk zewnętrzny
My Book Essential 160 GB
Dysk przenośny Passport Pocket
jest wielkości...

A. słonia B. pudełka zapalek

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164
według schematu CA.TW.X, gdzie X to
prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT!)

SAPPHIRE RADEON X1650 PRO

Ekonomiczna i nowoczesna!

Sapphire | ok. 540 zł | www.sapphiretech.com/po/

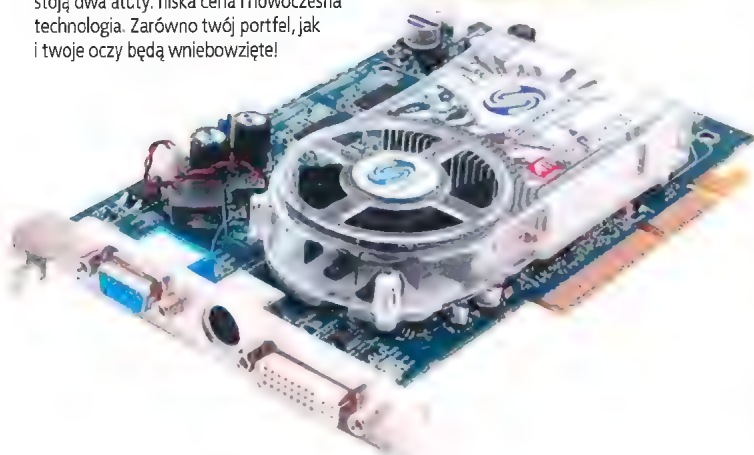
Sprawdź w słowniku, jaka jest definicja słowa „ekonomiczny”. Sapphire Radeon X1650 Pro? Nie? Naprawdę dziwne – bo to karta, która w wyjątkowy sposób łączy rozsądną cenę z naprawdę ogromnymi możliwościami. Pozwala na wykorzystanie najnowszych technologii graficznych – czyli przede wszystkim HDR-u, shaderów w wersji 3.0, czy HDCP. Co więcej karta ta występuje również w wersji AGP, a więc skorzystać z niej będą mogli użytkownicy, dla których nowsze karty, bazujące na PCI Express, są niedostępne. Innymi słowy – Sapphire Radeon X1650 to rozwiązanie, za którym stoją dwa atuty: niska cena i nowoczesna technologia. Zarówno twój portfel, jak i twoje oczy będą wdzięczne!

KONKURS

3 odtwarzacze mp3
Sapphire Ivory 512 MB

Karta Radeon X 1650 Pro
obsługuje ShaderModel...
A. 0.3 B. 3.0

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164
według schematu CA.SR.X, gdzie X to
prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



APOLLO FIGHTER

Zestaw do zadań specjalnych

APOLLO | 90 zł (Apollo Fighter), 49 zł (Apollo Starlight)
www.apollomultimedia.eu

Będziesz mógł grać nawet w najtrudniejszych warunkach – wodoszczelna klawiatura i mysz optyczna o wzmocnionej konstrukcji to specjalny zestaw Apollo przeznaczony dla graczy ekstremalnych. Mysz i klawiatura wykonane są w taki sposób, by jak najtrudniej było je uszkodzić, nawet wylanie kawy na klawisze nie powinno spowodować awarii sprzętu. Specjalne małowanie nawiązuje do najlepszych gier wojennych, a wyróżnienie przycisków najczęściej używanych w FPS-ach i innych grach akcji przypadnie do gustu tym, którzy grają na najwyższych poziomach trudności, skracających czas reakcji do minimum. Myszka wyposażona jest w sensor o rozdzielczości 800 dpi, co gwarantuje dużą precyzję w poruszaniu kursorem. Do tego zestawu pasuje pad Apollo Starlight, wyposażony w 10 przycisków (w tym 4 spusty), funkcję turbo i auto (czyli automatyczne turbo dla wybranego przycisku) oraz system dual vibration feedback.

KONKURS

Desktop Fighter (komplet
klawiatura + myszka)
Myszka w zestawie Fighter ma
rozdzielczość...

A. 800 dpi B. 800 litrów.
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164
według schematu CA.AFX, gdzie X to
prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

REEBOK – DLA PIŁKARZY

Prawdziwa kopana – taka jak w PES-ie!

Reebok | 599 zł | www.rbk.com/pl

Reebok mocno wchodzi w piłkę nożną – mamy na to dwa dowody. Po pierwsze, virtualne piłki i buty firmy pojawiają się w grze PES 6, a po drugie, „twarzą” firmującą sprzęt do uprawiania piłki nożnej tej firmy jest fenomenalny napastnik Arsenalu, Thierry Henry. Yeah! To wystarczy, by wspomnieć o ekwipunku ze znacznikiem RBK na łamach Gadżetu, prawda? Jeśli chcesz grać jak utalentowany Francuz, w trakcie treningów musisz – no, po prostu musisz! – korzystać z piłki RBK Vector Ball Rage, wykonanej z kompozytu odpornego na przetarcia, której wyważony komputerowo balon gwarantuje utrzymanie właściwego ciśnienia powietrza oraz pełną kontrolę. Jeśli chcesz wyglądać jak Henry, na mecze osiedlowej ligi wkładaj buty RBK Pro Rage – w złym kolorze, bo przeznaczone tylko dla najlepszych. A ponieważ w Polsce, jak na stadionie Arsenalu, zima bywa – celkownie mówiąc – chłodno, wrzuć na siebie bluzę RBK Over the Head, taką, jaką wielki Thierry ma na załączonym obrazku. Uważaj – za chwilę Beenhakker powoła cię do kadry!

KONKURS

3 pary butów Reebok Pro
Rage

Słynny Thierry Henry strzela
bramki z pozycji...

A. obrońcy B. napastnika

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164
według schematu CA.RR.X, gdzie X to
prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



MICROSOFT INTELLIMOUSE EXPLORER 3.0 I MICROSOFT HABU

Legenda i nowoczesność

Microsoft Polska | 139 zł (IntelliMouse), 249 zł (Habu) | www.microsoft.pl

Rzadko kiedy zdarza się, by urządzenie peryferyjne tak standardowe jak mysz było otoczone taką legendą jak IntelliMouse firmy Microsoft. To gryzoń wyjątkowy – na tyle, że wieść o premierze jego nowej wersji była jedną z ważniejszych informacji tegorocznej imprezy X06, organizowanej dla przedstawicieli prasy przez Microsoft. IntelliMouse Explorer 3.0 ma ergonomiczną obudowę, pięć programowalnych przycisków, a przede wszystkim Intelligent Tracking System, co czyni ją doskonałą, ultraprecyzyjną propozycją dla wszystkich graczy. Warto ją pochwalić również za trwałość wykonania – są tacy, którzy poprzednią wersję myszy używają od kilku lat!!! Nowa IntelliMouse to nie jedyna gratka, jaką Microsoft przygotował tej jesieni dla graczy. Drugi gryzoń, który na pewno zostanie doceniony przez fanów gier z gatunku FPS czy RTS, to Habu, mysz przygotowana wspólnie z firmą Razer. O ile IntelliMouse to klasyka, tak Habu to nowoczesność – ma unikalne boczne panele z przyciskami, które w każdej chwili można usunąć, może się pochwalić dynamiczną rozdzielczością od 400 dpi do 2000 dpi, jej stopka wykonana jest z teflonu, dzięki czemu na każdej powierzchni przesuwają się płynnie i gładko.



KONKURS

5 egzemplarzy myszy

Microsoft HABU

Myszka HABU została opracowana przez Microsoft wraz z firmą...

A. La Raza B. Razer

Odpowiedź wyslij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.MR.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

KONKURS

5 egzemplarzy myszy

Intellimouse Explorer 3.0

Mysz Intellimouse wyposażona jest w Intelligent Tracking...

A. System B. Spam

Odpowiedź wyslij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.MY.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



BENQ FP92W

Czas reakcji? 5 ms!

BenQ | 939 zł | www.benq.pl

KONKURS

Monitor BenQ FP71G+
Czas reakcji matrycy monitora
BenQ FP92W to...

A. 71 ms B. 5 ms

Odpowiedź wyslij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.FPX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

Ceny monitorów spadają, a ich jakość i możliwości rosną – dzięki temu można już kupić płaskie cudo wysokiej klasy w cenie niewiele wyższej niż 900 złotych. BenQ FP92W to 19-calowy panoramiczny monitor z czasem reakcji 5 ms, kontrastem na poziomie 700:1 oraz jasnością na poziomie 300 cd/m² – to parametry obrazu o naprawdę wysokiej jakości. Podstawowa rozdzielczość monitora to 1440 x 900 (a więc standard WSXGA+). BenQ FP92W wyposażony jest w gniazda sygnałowe standardu cyfrowego DVI oraz analogowego D-Sub, można więc podłączyć go zarówno do komputera, jak i konsoli czy innych urządzeń.

HIS X1650XT iSILENCEII

Moc w wydaniu ekonomicznym

KONKURS

Karta HIS X1650XT
iSilenceII
Układ scalony będący sercem
karty jest taktowany zegarem...
A. 757 MHz B. 575 MHz

Odpowiedź wyslij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.KG.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

HIS | ok. 529 zł | www.hisdigital.com

Najbardziej ekonomiczne rozwiązanie w ofercie koncernu ATI w karcie stworzonej przez firmę HIS! X1650XT iSilenceII to urządzenie, które polecić można wszystkim użytkownikom komputerów szukającym rozwiązania ekonomicznego, a przy tym umożliwiającego bezproblemowe korzystanie z najnowszych gier. Wykorzystanie układu ATI Radeon X1650XT taktowanego zegarem 575 MHz, 256 MB pamięci GDDR3, użycie 24 jednostek pixel shader i 8 jednostek vertex shader oraz wsparcie dla architektury CrossFire specjalistom mówią wszystko, a laikom podsuwają tylko jedną myśl – jeśli coś jest tak złożone, musi być dobre. W tym przypadku to naprawdę rozsądny wniosek...



LOGITECH AUDIOSTATION

iPod gra na cały pokój

Logitech | 1199 zł | www.logitech.pl

Każde pomieszczenie w twoim domu może być salą koncertową – jeśli tylko masz kultowy odtwarzacz MP3 iPod. Wtedy wystarczy postawić zestaw głośników AudioStation na stole lub biurku, włożyć iPod-a w odpowiedni slot i... gra muzyka! Można też włączyć wbudowane w głośnik cyfrowe radio AM/FM i słuchać muzyki na żywo. Zestaw Logitech AudioStation, w którego skład wchodzi dwa dwudrożne głośniki satelitarne (średnica membrany 2,5 cm) i dużej mocy subwoofer (średnica membrany 10 cm), jest źródłem wyrazistych, głębokich dźwięków. Dodatkowym atutem sprzętu jest to, że podczas odtwarzania muzyki jednocześnie ładuje iPod-a!

KONKURS

Zestaw głośnikowy Logitech AudioStation
Producentem głośników AudioStation jest firma...
A. Logich B. Logitech

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.LA.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



GENIUS MP-2501

Nagraj film i schowaj go do kieszeni!

Genius | 380 zł | www.geniusnet.com

Nazwa „odtwarzacz MP4” niezależnie od tego, czy ma sens, czy nie, już się przyjęła i często używa się jej, gdy mowa o przenośnych urządzeniach, które pozwalają odgrywać filmiki. W przypadku tego cacka jest ona w pełni uzasadniona – na jego 2,5-calowym ekranie LCD oglądać można nie tylko filmy zapisane w postaci cyfrowej, a ponadto również... telewizję. W jaki sposób? Genius MP-2501 ma więcej opcji niż typowy odtwarzacz MP4 – oprócz radia, dyktafonu, odtwarzacza MP3 i albumu foto ma również nagrywarkę z funkcją in/out, dzięki której możesz zapisywać, a później odtwarzać dowolne programy telewizyjne.

KONKURS

Odtwarzacz Genius MP3 DJ Sport
Przekątna ekranu odtwarzacza MP-2501 ma...
A. 2,5 cm B. 2,5 cala

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.GM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

BELKIN NOSTROMO SPEEDPAD N50 I BELKIN NOSTROMO SPEEDPAD N52

Zupełnie nowe urządzenie do gier

Belkin | 179 zł (N50), 199 zł (N52) | www.belkin.com

Jak nazwać ten sprzęt? Nostromo SpeedPad firmy Belkin to zupełnie nowe urządzenie służące do kontrolowania gier, łączące funkcjonalność klawiatury i pada. Dziesięć klawiszy, jakimi dysponuje ten sprzęt, można dowolnie skonfigurować, przypisując do nich funkcje, które na normalnej klawiaturze rozsypane są od Q do M. Dodatkowo SpeedPad wyposażony jest w ośmiokierunkowy D-pad, który pozwala kierować postacią na ekranie, a także przepustnicę. Co prawda, do obsługi Nostromo trzeba się przyzwyczaić, ale proces ten trwa bardzo krótko, a korzyści mogą być ogromne – i to niezależnie od rodzaju uruchamianej gry. Nostromo n52 SpeedPad to urządzenie, które idzie jeszcze dalej – przepustnicę swojego poprzednika zastępuje kółkiem od myszy, dodaje kolejne klawisze (aż osiem), a ponadto zwiększa komfort zabawy, umożliwiając właściwą konfigurację dla osób praworęcznych i leworęcznych. Jeśli za jakiś czas urządzenia takie jak SpeedPad zastąpią klawiaturę i mysz, będziesz mógł powiedzieć, że byłeś jednym z pierwszych, który to przewidział!

KONKURS

Belkin Nostromo SpeedPad N50
SpeedPad N50 łączy funkcjonalność klawiatury i...
A. pada B. monitora

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.BN.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



KONKURS

Belkin Nostromo SpeedPad N52
Dystrybutorem urządzeń SpeedPad jest firma...
A. Belkin B. Nostromo

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.BK.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



CREATIVE SOUND BLASTER X-FI XTREME GAMER

Ekstremalna jakość muzyki

Creative | 379 zł | www.creative.pl

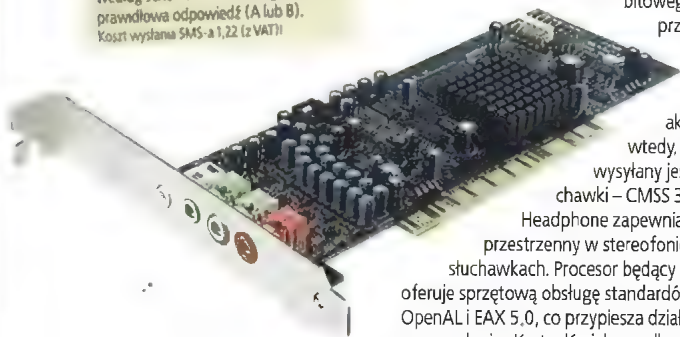
KONKURS

Karta Creative X-Fi Xtreme Gamer

Moc układu będącego sercem karty porównywalna jest do...
A. XT 16 MHz B. P4 3,6 GHz

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.CS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer to karta dźwiękowa wyposażona w najszybszy na świecie procesor audio (o mocy porównywalnej z Pentium 4 3,6 GHz!), dzięki któremu możliwe jest zastosowanie wielu technologii... wpływających na jakość i brzmienie odtwarzanych dźwięków. Jedną z nich jest Crystalizer przywracająca muzyce jakość utraconą przy stratnej kompresji do plików MP3/WMA. Kolejna to CMSS 3D Surround, która ulepsza każdy wysłany do głośników sygnał do 24-bitowego dźwięku przestrzennego, a także jej odpowiednik aktywowany wtedy, gdy sygnał wysłany jest na słuchawki – CMSS 3D Headphone zapewnia dźwięk przestrzenny w stereofonicznych słuchawkach. Procesor będący sercem karty oferuje sprzętową obsługę standardów DirectX, OpenAL i EAX 5.0, co przyspiesza działanie najnowszych gier. Karta dźwiękowa dla graczy? Xtreme Gamer!



LOGITECH G3 LASERMOUSE

Mała, zgrabna i z laserem!

Logitech | 229 zł | www.logitech.pl

KONKURS

Mysz Logitech G3 LaserMouse

Maksymalna rozdzielczość myszy Logitech G3 LaserMouse to...
A. 2 na 2 B. 2000 dpi

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.LM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

Logitech G3 Laser Mouse to niewielka, za to bardzo zgrabna mysz przewodowa z szybkim łączem USB i rozdzielczością 2000 dpi – to zabójcza broń w rękach wyjadacza FPS-ów. Dużym jej atutem jest prosta obsługa – nie wymaga żadnych sterowników, by zmienić czułość na 800 czy 1600 dpi, wystarczy wcisnąć jeden przycisk znajdujący się na obudowie gryzonia. Warto także dodać, że dzięki kilku rozwiązaniom (teflonowym stopkom, antypoślizgowej technologii DryGrip i niewielkiej wadze) myszka nie męczy dłoni i gwarantuje wysoki komfort użytkowania przez długi czas.



SAPPHIRE RADEON X1950 PRO

Wysoka wydajność, atrakcyjna cena

Sapphire | ok. 750 zł | www.sapphiretech.com/po/

Nowoczesna karta graficzna w dobrej cenie? Sapphire Radeon X1950 Pro! Charakteryzuje się wysoką wydajnością, zapewnia obraz o maksymalnej rozdzielczości 2560 x 1600, ma dwa cyfrowe wyjścia DVI (podłączenie dwóch monitorów) oraz wyjście TV-Out, pozwalające na podłączenie komputera do telewizora. X1950 Pro zapewnia dostęp do najnowszych technologii graficznych – HDR-u z trybem wygładzania krawędzi, ShaderModel 3.0, HDCP – i jest przygotowana do współpracy z systemem Vista. Prawdziwy kombajn, na dodatek w atrakcyjnej cenie. Mówiąc krótko – jeśli chcesz zobaczyć najbardziej zaawansowane bajery w najnowszym grach, a przy tym lubisz karty Radeon, X1950 to najlepsze, co możesz dostać. Totalna wydajność, atrakcyjna cena, stuprocentowe zadowolenie gwarantowane!

KONKURS

Karta Sapphire Radeon X1950 Pro

Karta Radeon X 1950 Pro obsługuje Shader Model...
A. 0.3 B. 3.0

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.SR.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



KONKURS

Projektor Epson EMP-S4
Projektor Epson EMP-S4 oferuje obraz o jasności na poziomie...
A. 1800 ANSI
B. 1800 AD

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.EPX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)



EPSON EMP-S4

Projektor z klapką

Epson | 2890 zł | www.epson.pl

Projektor Epson EMP-S4 łączy technologię, wydajność oraz ekonomiczność – dzięki temu jest idealnym rozwiązaniem dla wszystkich sal wykładowych, biur oraz użytkownika mobilnego. Dzięki jasności 1800 ANSI lumenów oraz technologii 3LCD uzyskiwana jest wyjątkowa jakość obrazu w nawet najlepiej oświetlonych pomieszczeniach. Ponadto urządzenie jest ciche, lekkie i bardzo proste w obsłudze. Dzięki nowemu rozwiązaniu (przesuwana klapka ochronna) można momentalnie wyciszyć dźwięk oraz wstrzymać prezentację – czasem się przydaje!

KONKURS

Odtwarzacz Pentagram Vanquish RT Video
Pentagram Vanquish potrafi transmitować sygnał...
A. S.O.S. B. radiowy

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.MV.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)



PENTAGRAM VANQUISH RT VIDEO

Ściągasz, słuchasz, nadajesz!

MMV | 299 zł | www.mmv.pl

Pentagram Vanquish RT Video to pierwszy dostępny w naszym kraju odtwarzacz multimedialny z wbudowanym transmisternym fal radiowych! Pozwala on nadawać sygnał na częstotliwościach od 87,5 MHz do 108 MHz z regulacją co 0,1 MHz – wystarczy ustawić odpowiednią częstotliwość w odbiorniku radiowym, by usłyszeć w nim swoją muzykę odtwarzaną z plików MP3! Poza tym Vanquish RT Video pozwala również na odtwarzanie plików audio i wideo, słuchanie i nagrywanie audycji radiowych, potrafi także wyświetlać przygotowane wcześniej teksty piosenek, ma dyktafon, czyta pliki e-book, ma także przeglądarkę zdjęć zapisanych w plikach graficznych. Wysoką jakość obrazu gwarantuje niemal dwucalowy wyświetlacz LCD.

MAPA MAP 3.0 | MAPA MAP TRAFFIC

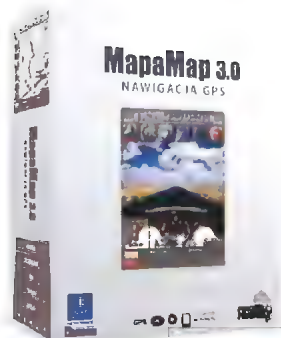
MapaMap wskaże drogę!

Mapa Map | 399 zł (MapaMap 3.0), 1799 zł (MapaMap Traffic) | www.mapamap.pl

Gdyby Kolumb miał na pokładzie takie urządzenie, pewnie nigdy nie pomyliłby Ameryki z Indiami – być może więc nigdy nie byłoby restauracji McDonalda i Hollywoodu. To chyba wystarczający dowód na to, że żaden podróżnik nie może obyć się bez urządzenia MapaMap Traffic lub programu MapaMap 3.0...

Najnowsza wersja systemu nawigacyjnego MapaMap, podobnie jak jego wcześniejsze edycje, zawiera 1200 szczegółowych planów miast i mniejszych miejscowości oraz precyzyjną, aktualną mapę drogową pozwalającą podróżować niemal „od drzwi do drzwi”. Ponadto daje dostęp do wielu dodatkowych opcji – ma m.in. bazę niemal 60 tysięcy obiektów publicznych (hotele, stacje benzynowych itd.), a także plan rozmieszczenia fotoradarów; pozwala tworzyć własne, dowolnie złożone trasy podróży z wieloma punktami nawigacyjnymi, wyznaczać objazd zakorkowanej drogi. Wszystko to odbywa się w wygodny, intuicyjny sposób.

Aby wykorzystać możliwości programu, trzeba jednak posiadać palmtopa (do wygrania u nas!), a co robić, gdy go nie ma? Wtedy można skorzystać z MapaMap Traffic, przenośnego urządzenia nawigacyjnego z zapisanym programem ułatwiającym podróżowanie po całej Europie. Funkcjonalność identyczna, a przy tym zamknięta w jednym, kompaktowym urządzeniu!



KONKURS

Urządzenie MapaMap Traffic
MapaMap Traffic przyda się podczas wycieczek po...
A. Marsie B. Europie

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.MTX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

HIS X1950PRO ICEQ3 TURBO

Moc chłodzona lodem

HIS | ok. 1099 zł | www.hisdigital.com

HIS X1950Pro IceQ3 Turbo to karta dla najbardziej wymagających graczy – układ graficzny, na jakim bazuje, taktowany jest zegarem 620 MHz, liczba obsługiwanych potoków to kolejno 36 (pixel shader) i 8 (vertex shader), posiada oczywiście wsparcie dla architektury CrossFire. To potężna karta, która poradzi sobie nawet z najwyższymi ustawieniami oprawy graficznej najnowszych gier – poza ogromną mocą, umożliwia również wyświetlanie takich efektów jak HDR czy Pixel Shader 3.0. Dodatkowym jej atutem jest zastosowana technologia IceQ, która efektywnie chłodzi kartę i pozwala jej osiągnąć maksymalną wydajność.



KONKURS

Karta HIS X1950PRO IceQ3
Liczba potoków pixel shader obsługiwanych przez kartę X1950Pro IceQ3 to...
A. 63 B. 36

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.KH.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT!)

KONKURS

Odtwarzacz AZO X-Life X95

Rozdzielczość aparatu wbudowanego w AZO X-Life X95 to...
A. 2 mpix B. 5 mpix

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.AM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT!)



SPEED-LINK STRIKE2

Gamepad z makro i nie tylko

MMV | 42 zł | www.mmv.pl



KONKURS

3 egzemplarze padów Speed-Link Strike2
Jedną z funkcji pada Strike2 nosi nazwę...
A. mikro B. makro

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.MS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT!)

Solidny pad znanej firmy Speed Link ma wszystko to, co powinno mieć urządzenie tego typu. Może działać w trybie cyfrowym i analogowym, wyposażony jest w dwa śluzki generujące wibracje Force Vibration, cztery przednie przyciski, dwa analogowe drążki z funkcją przycisku, ergonomiczny uchwyt z wgłębieniami na palce oraz wyjście USB. A ponadto – i tą funkcją bardzo chwali się producent – pad ma też opcję makro, która pozwala dowo nie zdefiniować komendy podpiętej pod przycisk (można np. powiązać je z kombosamili).



KONKURS

Odtwarzacz DVD PET 821 (to cacko u góry!)

Głośniki wbudowane w monitor Philips 190G6 mają moc...
A. 222 W B. 20 W

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.PM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT!)

AZO X-LIFE X95

Odtwarzacz z aparatem!

Azo | 469 zł | www.azo.pl

Oto urządzenie prawdziwie niezwykle – łączy funkcjonalność odtwarzacza wideo i plików MP3 (ma wbudowane dwa głośniki stereo), przeglądarki zdjęć, radia, dyktafonu oraz... aparatu cyfrowego z kamerą wideo 2 Mpix. Kolejny mocny punkt sprzętu to duży, aż trzycałowy wyświetlacz zapewniający klarowny, ostry obraz. Dzięki wytrzymałej (a przy tym eleganckiej!) obudowie X-life X95 jest odporny na wstrząsy, można go więc zabierać dosłownie wszędzie. Standardowo urządzenie wyposażone jest w 512 MB pamięci, ale można ją rozszerzać przy użyciu kart SD/MMC.



KONKURS

5 egzemplarzy Laser Desktop 6000V2
Do powiększania dokumentów,
stron WWW itd. służą Zoom...
A. Cider B. Slider

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164
według schematu CA.MD.X, gdzie X to
prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



WIRELESS LASER DESKTOP 6000V2

Laserowa precyzja i pełna swoboda!

Microsoft | 349 zł | www.microsoft.pl

Bezprzewodowy desktop (zestaw klawiatura plus mysz) firmy Microsoft to sprzęt, który przede wszystkim pozwala usunąć z biurka plątaninę kabli. To jednak nie jedyne jego atuty – wyprofilowana, ergonomiczna klawiatura gwarantuje maksymalną wygodę użytkowania, a mysz bezprzewodowa zapewnia wysoką – bo bazującą na laserowym czytniku – precyzję nawigacji. Ponadto zarówno klawiatura, jak i mysz wyposażone są w dodatkowe opcje ułatwiające pracę z komputerem, np. suwak Zoom Slider (pozwala na powiększanie obrazów, dokumentów i stron internetowych), klawisze Ulupione (można im przypisać dowolną funkcję) czy klawisze multimedialne (pozwalają na włączanie muzyki, klipów wideo jednym naciśnięciem).

PHILIPS 190G6

Monitor – cudo!

Philips | ok 2000 zł | www.philips.pl

Wystarczy spojrzeć na zamieszczone obok zdjęcie, by z miejsca zakochać się w tym monitorze. Firma Philips zawsze znana była z wyjątkowo ciekawej stylistyki swoich produktów, ale w przypadku tego urządzenia projektanci firmy przebili samych siebie. Ten 19-calowy ekran charakteryzuje się rozdzielczością SXGA, krótkim czasem reakcji, wynoszącym 8 ms, a także, dzięki technologii ActiveBright, wysoką jasnością i kontrastem. 190G6 wyposażony jest także w 20-watowe aktywne głośniki niskotonowe, a dzięki technologii Virtual 3D Surround Sound tworzy efekt dźwięku przestrzennego ze źródeł stereo. Możliwe jest także skorzystanie z systemu USB Digital Audio, który pozwala na transmisję dźwięku przez kabel USB – korzyścią takiego zastosowania jest całkowite wyeliminowanie zniekształceń. Ciekawostką jest dołączany do monitora pakiet programów SoundAgent 2, który analizuje odtwarzane treści audio, po czym automatycznie optymalizuje dźwięk pod kątem danej konfiguracji.



APOLLO AS-300 I APOLLO AS-500

Elegancki dźwięk

Apollo | 159 zł (AS-300), 209 zł (AS-500) | www.apollomultimedia.eu

Doskonała propozycja – rozsądna cena, świetny dźwięk i bardzo elegancki wygląd, dzięki któremu nowe głośniki firmy Apollo mogą się stać ozdobą każdego pomieszczenia. AS-300 to zestaw 2.1 o mocy 2 x 8 W + 22 W i paśmie przenoszenia 25–20 000 Hz, wyposażony w pilota z kontrolą poziomu basów, sopranów głośności. O wysokiej jakości wykonania świadczy dwuletnia gwarancja. Identyczną gwarancją objęte są głośniki AS-500, pracujące w standardzie 5.1 (czyli pięć głośników satelitarnych plus subwoofer). Ich parametry są zbliżone do głośników AS-300, z tą tylko różnicą, że dysponują większą mocą – 5 x 6 W + 25 W.

KONKURS

Zestaw głośnikowy Apollo AS-300
Moc satelitów to w zestawie

Apollo AS-300...
A. 2 x 16 W B. 2 x 8 W

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164
według schematu CA.AG1.X, gdzie X to
prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



AND1 JAGGED EDGE MID

Streetball z charakterem

POLAND1 | 299 zł | www.and1.pl

KONKURS

3 piłki do kosza AND1

Buty And1 najbardziej nadają się do gry w...
A. curling B. koszykówkę

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164
według schematu CA.AA.X, gdzie X to
prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

AND1 to marka, której nie trzeba przedstawiać miłośnikom streetballu – firma ta od kilku lat konsekwentnie promuje swój wizerunek związany właśnie z tym sportem. Jagged Edge Mid to buty będące wyrazem specyficznej filozofii AND1 – charakteryzują się prostym stylem, ale zapewniają doskonałą amortyzację i stabilizację stopy. To buty dla mistrzów – nie pozerów!





KONKURS

Obudowa Cooler Master Stacker 830 z zasilaczem
Obudowa Stacker 830 pozwala na zainstalowanie do...

A. 9 żył B. 9 wentylatorów

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.CO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

COOLER MASTER MYSTIQUE I COOLER MASTER STACKER 830 Obudowy z klasą!

Cooler Master | od ok. 450 zł (Mystique) do ok. 900 zł (Stacker) | www.coolermaster-europe.com

Choć nie wpływa bezpośrednio na jego wydajność, obudowa to ważny element każdego komputerowego zestawu.

Najlepsze są te, które łączą efektowny wygląd i funkcjonalność – w taki sposób, jak robią to dwa flagowe produkty firmy Cooler Master, obudowy Stacker i Mystique. Stacker 830 charakteryzuje się opływową aluminiową konstrukcją, która umożliwia zamontowanie nawet 9 różnych wentylatorów, jest także kompatybilna z najnowszymi wodnymi systemami chłodzenia również oferowanymi przez firmę Cooler Master. Mystique to obudowy jeszcze bardziej atrakcyjne od strony wizualnej, a przy tym równie

ciekawe, jeśli chodzi o konstrukcję. Obie bazują na technologii „bezsłubkowej”, a dzięki temu, że wykonano je ze stopu aluminiowego, są bardzo lekkie.

Niezbędnym uzupełnieniem obudów mogą być zasilacze firmy Cooler Master – iGreen 500 W oraz iGreen 600 W, cenione za wysoką wydajność i stabilność.

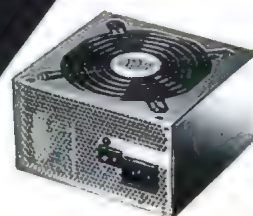


KONKURS

Obudowa Cooler Master Mystique z zasilaczem
Obudowy Mystique bazują na technologii...

A. bezszwowej B. bezsłubkowej

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.CM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



BOYNYQ CUBITE

Efektowność w stereo

Boynq | 120 zł | www.boynq.pl

Głośniki Cubite opracowane przez firmę Boinq reprezentują to, do czego producent ten zdążył już przyzwyczaić swoich klientów – nowoczesny, efektowny wygląd i wysoką funkcjonalność. Cubite to stereofoniczny głośnik (tak, to nie pomyłka!) z... rozgałęziaczem USB! Dzięki temu korzystając z Cubite'a można słuchać muzyki w stosunkowo wysokiej jakości, a ponadto w prosty sposób podłączyć do komputera dodatkowe cztery urządzenia, np. pamięć USB, aparat fotograficzny czy odtwarzacz MP3. Aż chciałoby się powiedzieć – czego to ludzie nie wymyślą!

KONKURS

3 egzemplarze głośnika
Cubite

Cubite posiada...

A. 4 porty USB

B. 4 porty morskie

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.BB.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



KONKURS

Słuchawki

Creative HS-600

Producentem słuchawek HS-600 jest firma...

A. Creative B. Creatine

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.CK.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



CREATIVE HS-600

Najlepsze do gier i komunikacji w Sieci!

Creative | 139 zł | www.creative.pl

Creative HS-600 to słuchawki, które polecić można każdemu – mają solidną konstrukcję, zapewniają wysokiej jakości odtwarzanie dźwięku w grach i komunikacji głosowej za pośrednictwem Internetu. To standard, którego powinno się oczekiwać od każdego urządzenia tego typu. Słuchawki HS-600 są wyposażone w wysokiej jakości mikrofon redukujący szumy, pozwalają w wygodny sposób regulować głośność, mają też opcję wyciszenia mikrofonu. Estetyka, jakość dźwięku i wykonania sprawiają, że każdy, kto choć raz je założy, nie będzie chciał ich już ściągnąć.

GENIUS ERGO 525

Gra na 2000 dpi

Genius | 143 zł | www.geniusnet.com

Ergo 525 to przewodowa mysz firmy Genius, która wyposażona została w sensor optyczny o rozdzielczości 2000 dpi. Dzięki temu sprawdza się idealnie w grach komputerowych (także w sieciowych rozgrywkach na najwyższym poziomie) – nie wykazuje zjawiska wstecznej akceleracji, które bardzo przeszkadza najemniejszym graczom. Kiedy tak wysoka rozdzielczość nie jest potrzebna, można skorzystać z jednoprzyciskowej regulacji rozdzielczości, wybierając inną opcję – poza 2000 dpi dostępne są również tryby 1600, 800 i 400 dpi. Mysz wyposażona jest także w dodatkowe przyciski (w domyśle multimedialne), których przeznaczenie można programować. Na koniec bonus – w komplecie znajduje się podkładka wykonana z wytrzymałego materiału.

KONKURS

Mysz Ergo 525 z efektowną podkładką
Maksymalna rozdzielczość myszki Ergo 525 to...

A. 2000 dpi B. 999,99 dpi

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.ER.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



KONKURS

5 egzemplarzy kamery VX-6000

Maksymalna rozdzielczość zapisu video to w VX-6000...

A. 1,3 mpix B. 0,3 mpix

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.MLX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

MICROSOFT LIFECAM VX-6000

Nie tylko do MSN

Microsoft | 349 zł | www.microsoft.pl

LifeCam VX-600 to kamera internetowa Microsoftu – ma więc kilka funkcji, które będą wyjątkowo przydatne użytkownikom komputera MSN Messenger. Ale nie tylko – bo każdy przecież odczuje korzyści, jakie niesą wysokie rozdzielczości obrazu (1,3 megapiksela dla zapisu video, 5 megapiksela dla fotografii); wbudowany mikrofon, automatycznie aktywowany głos; szeroki kąt obiektyw (71 stopni); specjalna podstawka, która zapewnia stabilność i przyczepność na każdej powierzchni; trzykrotny cyfrowy zoom czy długi, sześciometrowy kabel zapewniający transfer w standardzie USB 2.0.

APOLLO ODTWARZACZE MP3/MP4

Obraz i dźwięk – w ruchu

Apollo | od 199 zł (Swing 512 MB) do 479 zł (seria Vison 2 GB) | www.apollomultimedia.eu

Jak co roku, również teraz firma Apollo przygotowała całą serię najróżniejszych przenośnych odtwarzaczy MP3 i MP4. Listę otwiera Apollo Cherry Vision – na pierwszym miejscu, bo przeznaczony głównie dla pań, choćby ze względu na srebrno-wisniową kolorystykę. Odtwarza pliki dźwiękowe (MP3, WMA, WAV), wideo (AMV) oraz graficzne (JPG, BMP, GIF) i jest wyposażony w dwa wyjścia słuchawkowe. Wysoką jakość obrazu zapewnia wyświetlacz LCD o przekątnej 1,8 cala wyświetlający 65 000 kolorów. Ma wbudowane radio FM, mikrofon, dyktafon oraz głośnik. Kolejny odtwarzacz, Apollo Cosmo Vision, różni się od poprzednika wyglądem i wbudowanym dodatkowym głośnikiem. Apollo Broadway to już urządzenie przeznaczone wyłącznie do obsługi plików muzycznych – ponadto jest wyposażone w energooszczędny wyświetlacz OLED o wysokim kontraście oraz wejście line-in do nagrywania z zewnętrznych źródeł dźwięku. Apollo Swing to z kolei sprzęt dla osób lubiących aktywny wypoczynek – dzięki zastosowanej konstrukcji można go przyczepić w dowolnym miejscu, np. na pasku, jest też bardziej wytrzymały niż jego poprzednicy. Ma wbudowany akumulator, który pozwala na ośmiogodzinną pracę bez potrzeby ładowania.

KONKURS

Odtwarzacz mp3 Apollo Swing
Cherry Vision wyposażony jest w ekran o przekątnej...

A. 1,8 cala B. 18 cali

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.AS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!





MEDIA-TECH IP WEBCAM

Kamera całkiem niezależna

KONKURS

Kamera IP WebCam
IP WebCam to kamera całkiem...
A. niezależna i samodzielna
B. nierozsądna, no po prostu szalona

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.MK.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

Media-Tech | 379,99 zł | www.media-tech.pl

Ciekawy wygląd i duża funkcjonalność to najważniejsze cechy nowej kamery internetowej firmy Media-Tech. To samodzielna kamera sieciowa, co oznacza, że może funkcjonować niezależnie, bez konieczności podłączania jej do komputera. Dostęp do obrazu (w rozdzielczości 640 x 480) widzianego w jej obiektywie może uzyskać nieilimitowana liczba użytkowników, oczywiście pod warunkiem, że są do tego autoryzowani – dba o to wielopoziomowe zabezpieczenie hasłami. Rejestrowane obrazki kamera może przysyłać pod adres e-mail, transferować na serwer FTP lub też zapisywać na karcie SD. IP WebCam ma ponadto wbudowany mikrofon, funkcję wykrywania ruchu w czasie rzeczywistym oraz funkcję pracy w nocy przy podświetleniu w podczerwieni. Zapisuje zarejestrowany obraz w formacie AVI.

CREATIVE INSPIRE T6100

Wiele kanałów czystego brzmienia

Creative | 299 zł | www.creative.pl

Creative Inspire T6100 to wielokanałowy zestaw głośnikowy o prawdziwie wybornym brzmieniu. W przednich, dwudrożnych głośnikach satelitarnych zastosowano precyzyjny przetwornik wysokotonowy oraz średniotonowy, dzięki czemu naturalne, ciepłe i nasycone szczególnie brzmienie. Specjalny głośnik centralny wyraźnie odtwarza dialogi, a tylne głośniki satelitarne tworzą realistyczną przestrzeń dźwiękową. Mocny i dynamiczny głośnik niskotonowy w drewnianej obudowie dodaje brzmieniu potęgę i realizmu. Zestaw Inspire T6100 to doskonałe, niezbędne wyposażenie komputera przeznaczonego do do grania i rozrywki. Jego moc to 4 x 8 W + 18 W (głośnik centralny) + 26 W (subwoofer), a pasmo przenoszenia to 40 Hz – 20 kHz.



KONKURS

Głośniki Inspire T6100

Głośniki Creative Inspire T6100
pracują w systemie ...
A. 5.1 **B. v.6.1 beta**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.CG.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)



IIYAMA PROLITE E1900WS-3

Monitor klasy pro

iiyama | 999 zł | www.iiyama.pl

ProLite E1900WS-1 to kolejny panel iiyamy wyświetlający obraz w formacie 16:10. Oferuje on wyższą rozdzielczość poziomą niż większość konwencjonalnych monitorów 19-calowych wyświetlających obraz w formacie 4:3. Korzyści? Czarne pasy na górnej i dolnej krawędzi ekranu widoczne w czasie oglądania filmów DVD ograniczone są właściwie do minimum. Lepszy jest też komfort pracy z tekstem czy też różnymi aplikacjami jednocześnie – panoramiczny ekran daje

możliwość ich równoczesnego wyświetlenia w pełnym rozmiarze. Wysokie poziomy kontrastu (800:1) i jasności (300 cd/m²) zapewniają najwyższą jakość obrazu. Rozdzielczość fizyczna modelu ProLite E1900WS-3 wynosi 1,3 megapikseli (1440 x 900), a czas reakcji to jedynie 5 ms. Panel dostępny jest w kolorach czarnym i srebrnym.

KONKURS

Monitor iiyama E1700S

Rozdzielczość fizyczna monitora
E1900WS-3 to ...
A. 1440 x 900 **B. 9000 x 144**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.YY.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

MIO P350

Mały a wielki!

Comes | 1200 zł | www.comes.com.pl



Zaprezentowane podczas tegorocznych targów Cebit w Hanowerze urządzenie klasy PDA o nazwie MIO P350 jest bezpośrednim następcą modeli MIO 168 oraz 180, które już znalazły uznanie odbiorców. **Sercem nowego MIO P350 jest procesor firmy Samsung, takto-**wany zegarem 400 MHz. Ponadto sprzęt wyposażony jest w 64 MB pamięci RAM, 128 pamięci ROM oraz czytnik kart SD/MMC. Obraz prezentowany jest na pokrytym specjalną powłoką antyodblaskową, 3,5-calowym wyświetlaczu LCD o rozdzielczości 320 x 240 pikseli, który wiernie odwzorowuje ponad 65 tys. kolorów. Nowy model PDA ma wbudowany 20-kanalowy moduł GPS trzeciej generacji (SIRF Star III), umożliwiający szybsze wyszukiwanie sygnału oraz stabilniejsze wyznaczanie pozycji. Istnieje również możliwość podłączenia zewnętrznej anteny GPS. MIO P350 pracuje w systemie Microsoft Windows Magneto. Oferuje wiele funkcji multimedialnych, w tym odtwarzanie filmów i plików MP3 czy przeglądanie zdjęć. MIO jest w Polsce dystrybuowany przez firmę Comes, znaną z wprowadzenia na nasz rynek wysokiej klasy laptopów firmy Aristo – to gwarancja wysokiej jakości i solidnej obsługi (w cenę wliczona jest m.in. 24-miesięczna gwarancja door to door).

KONKURS

MIO P350

Dystrybutorem MIO P350 jest znana z doskonałej obsługi firma...

A. Comes B. O sole mio!

Odpowiedź wyslij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.MO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

LOGITECH CHILLSTREAM CONTROLLER

Pad z chłodzeniem

Logitech | 159 zł | www.logitech.pl

Każdy prawdziwy gracz to zna – pojedynki tak gorące, że pad aż klei się do dłoni. Jest na to sposób – nowy pad firmy Logitech wyposażony we wbudowany wentylator, dzięki któremu nawet w trakcie najbardziej emocjonującej rozgrywki dłonie pozostają cały czas chłodne i suche. **Wiatraczek ten bazuje na opatentowanej przez Logitecha technologii ChillStream – ma średnicę 40 mm i prawie bezszelestnie wydymuje 0,1 metra sześciennego powietrza na minutę przez trzy wąskie otwory wentylacyjne umieszczone po obu stronach kontrolera, dokładnie pod cztery palce, podstawę kciuka i dłoń. Moc wiatraczka można regulować lub nawet w ogóle go wyłączyć.**



KONKURS

Pad Logitech ChillStream

Logitech ChillStream chłodzi dłonie gracza...

A. wydymując powietrze B. pryskając ciekłym azotem

Odpowiedź wyslij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.LCX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



KENSINGTON CI60 | KENSINGTON PILOTMOUSE

Myszy bez ogonka?!?

Kensington | 105 zł (Ci60), 155 (PilotMouse) | www.pl.kensington.com

Oto dwie „myszkowe” propozycje firmy Kensington. Kensington Ci60 Wireless Optical Mouse to bezprzewodowy gryzoń wyposażony w technologię DiamondEye, gwarantującą precyzję pracy z maksymalną czułością 800 DPI. Urządzenie korzysta z technologii QuickRF, dzięki której pracuje bez opóźnień oraz zakłóceń. Ciekawym rozwiązaniem jest niewielki odbiornik, który chowany w obudowie myszki jednocześnie wyłącza zasilanie, zapewniając większą oszczędność baterii. To myszka dla posiadaczy komputerów stacjonarnych – użytkownicy laptopów powinni się zainteresować raczej niewielką myszką Kensington PilotMouse Laser Mini Wireless. Pracuje ona bez zakłóceń w zasięgu do 10 metrów od odbiornika, jest wyposażona w czujnik laserowy, który zapewnia precyzję i szybkość pracy. **Dzięki częstotliwości 2,4 GHz znacznie wydłużona zostaje żywotność baterii 2 x AA, nawet powyżej 6 miesięcy.** Myszka jest kompatybilna zarówno z systemami Windows, jak i Mac OS! Obie wyposażone są w gumowe wykończenia, co gwarantuje wysoki komfort pracy nawet przez długi czas.

KONKURS

Myszki Kensington Ci60 i PilotMouse

Myszka Ci60 wyposażona jest w technologię Diamond...

A. Ball B. Eye

Odpowiedź wyslij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.KM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



ASUS EN8800GTX

Nadeszło nowe!!!

Asus 2249 zł | pl.asus.com

Na nową kartę Nvidii czekano z niecierpliwością, prześcigając się w spekulacjach, jakie będzie miała parametry, czyli szybkość zegarów taktujących oraz liczbę pixel i vertex shaderów. Nvidia jednak zaskoczyła wielu, prezentując całkowicie nowe podejście do tworzenia obrazu za pomocą jednostek Shader, które są w stanie obliczać nie tylko punkty i wierzchołki (pixel i vertex), ale mogą być wykorzystane do obliczeń fizyki w grach! Dodatkowym atutem karty jest dużo wyższa wydajność od prezentowanych kilka miesięcy temu GX2, w których montowane były dwa układy poprzedniej generacji GeForce.

Jej dodatkowymi atutami są pełna zgodność z DirectX 10, który ma pozwolić na szybkie generowanie skomplikowanych efektów specjalnych w grach, oraz systemy poprawiające obraz wideo, w tym pełną obsługę trybów HD (telewizji wysokiej rozdzielczości). Najnowsze gry, jak i te, które mają się pojawić w przyszłości (z zaawansowaną fizyką oraz efektami z DirectX 10), będą na nich dobrze śmigały przez najbliższe miesiące, a może nawet i lata. Karty kosztują jeszcze sporo, ale ich cena w ciągu najbliższych miesięcy powinna spaść do poziomu najszybszych konstrukcji poprzedniej generacji.



KONKURS

Karta graficzna
ASUS EN7950 GT
Karta graficzna EN8800GTX jest
kompatybilna z pakietem...
A. ABC 11 B. DX 10

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164
według schematu CA.AK.X, gdzie X to
prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)



UVEX APACHE PRO

Apacz na stoku?

Uvex | ok. 399 zł | www.uvex.com.pl

Gogle Apache Pro to profesjonalne wyposażenie tych snowboardzistów, którzy poważnie podchodzą do jazdy na desce. Dzięki nowoczesnej stylizacji mają wyraźny, sportowy i dynamiczny charakter; zaprojektowano je tak, by komponowały się z typowym wyposażeniem fanów snowboardu, także z kaskiem.

KONKURS

Gogle Uvex Apache Pro
Gogle Uvex Apache Pro
przydadzą się bardziej podczas
wycieczki do...

A. Szwecji B. Ekwadoru

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164
według schematu CA.LG.X, gdzie X to
prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

„Szyby” wykonane są w technologii Supravision® Lasergold Lite, która rozjaśnia widzialny obraz, a przy tym daje stuprocentową ochronę przed szkodliwym dla oczu promieniowaniem UV. Inna technologiczna ciekawostka to system wentylacji typu Climazone, całkowicie zabezpieczający przed parowaniem. Pianka gwarantuje komfort użytkowania. Gotowy na białe szaleństwo?

KOMPUTRONIK Q-LINE

Q-line znaczy jakość!

Komputronik | od 30 zł do 320 zł | www.komputronik.pl

Tak jak przed rokiem, tak i teraz prezentujemy najnowsze urządzenia należące do serii Q-Line, oferowane przez firmę Komputronik.

Tegoroczne nowości to m.in. głośniki Jade, zapewniające doskonały, przestrzenny dźwięk 5.1, idealnie oddające atmosferę gier i filmów; bezprzewodowy desktop Skate, łączący multimedialną klawiaturę z 12 dodatkowymi klawiszami (6 z nich można indywidualnie programować) i pięcioprzyciskową myszą optyczną; klawiatura Tornado, dysponująca rozszerzoną gamą klawiszy obsługujących aplikacje i multimedia oraz zestawem klawiszy internetowych przyspieszających poruszanie się po stronach WWW.

KONKURS

Zestaw urządzeń z serii

Q-Line

Q w nazwie Q-Line pochodzi od słowa...

A. quality B. quick

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164
według schematu CA.KQ.X, gdzie X to
prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)



MIO DIGIWALKER C710

Palcem po mapie

Mio Technology Ltd. | 1649 zł | www.mio.com.pl

Na rower, na spacer, do samochodu – Mio Digi Walker C710 to świetne rozwiązanie dla tych, którzy nie znoszą nosić ze sobą papierowych map. Nawigator ten został wyposażony w najnowocześniejszy odbiornik GPS SiRF III umożliwiające odnalezienie miejsca, w którym się znajduje z dokładnością do 5 metrów. Z myślą o użytkownikach, którzy cały czas gubią dotykowe rysiki, wyposażono go w ekran, który można „macać” palcami. C710 wyposażono w 30 map Europy, a dzięki 2 GB pamięci można załadować do niego zdjęcia oraz pliki MP3. C710 sprawdza się również jako zestaw głośnomówiący – do telefonu podłącza się go przez standard Bluetooth.



KONKURS

Przenośny komputer MIO DigiWalker C710 z MIO C710 wyposażony jest w pamięć...

A. 4GB B. 2GB

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.WM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT!)



MEDIA-TECH M-GLO I MEDIA-TECH GAME TRACK

Ciekawostki z M-T!

Media-Tech | 99,99 zł (Game Track), 89,99 zł (M-Glo) | www.media-tech.com.pl

W bogatym asortymencie akcesoriów komputerowych firmy Media-Tech jest kilka ciekawostek, którym należy się szczególna uwaga. Pierwszą z nich jest myszka dla graczy Game Track wyposażona w sensor optyczny, który może pracować w jednej z trzech rozdzielczości przełączanych w dowolnym momencie specjalnie oznaczonymi klawiszami (400/800/1600 dpi). Unikalną cechą jest także zastąpienie znanej wszystkim rolki kulką, dzięki której zyskujemy dodatkowy zakres przewijania dokumentów, stron WWW czy obrazków. Ergonomiczna konstrukcja obudowy wraz z antypoślizgowymi wstawkami oraz estetyczne, holograficzne wykończenie sprawia, że wart mniej niż sto złotych gryzoń okazuje się dość kuszącą propozycją dla niejednego gracza.

M-Glo to klawiatura z półprzezroczystymi klawiszami iluminowanymi niebieskim neonowym światłem. Takim dodatkiem można zaimponować niejednemu kumpłowi czy też koleżance. Dodatkowe przyciski sterujące multimediami (odtwarzaczami oraz głośnością, w tym Mute) oraz poprawiające szybkość pracy z przeglądarką internetową pozwolą na efektywniejszą pracę lub zabawę.

KONKURS

Klawiatura M-Glo i myszka Game Track
Klawiatura M-Glo świeci światłem koloru...

A. żółtego B. niebieskiego

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.MG.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT!)

DROBIAZGI

BOYNQ D'LIGHT

Lampka do laptopa lub stacjonarnego komputera PC – wyjątkowa dzięki połączeniu stylistyki retro (kształt i wygląd abażuru) i nowoczesnych rozwiązań (podłącza się ją do portu USB, światło emituje dioda LED).



KOŚCI Q-WORKSHOP

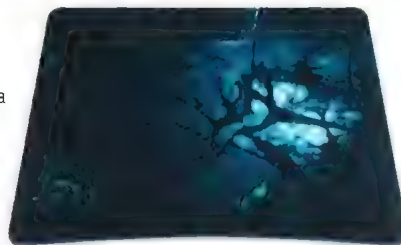
Uwie biasz przygodę i niebezpieczeństwo? Zdobądź Smocze Zestawy zdobionych Kości wraz Kubkiem wykonanych z prawdziwej skóry pokrytej pięknymi wzorami smoków. To trofeum może sprawić, że twoje przygody staną się jeszcze bardziej klimatyczne.

GP POWERBANK V800C

Ładowarka wyjątkowa – nie dość, że w superszybkim tempie ładuje baterie AA i AAA (a jest sprzedawana z 4 akumulatorami AA GP2700), to jeszcze może służyć jako biurkowy zegarek.

STEELPAD 5L

Podkładka pod mysz, która składa się z pięciu warstw specjalnie dobranych tworzyw (trzy rodzaje plastiku, miękka tkanina i specjalna guma), dzięki czemu jest jedną z najbardziej zaawansowanych technologicznie podkładek dla graczy – i pewnie dlatego jest rekomendowana przez Team Pentagram G-Shock.



GWIEZDNE WOJNY – ORYGINALNA TRYLOGIA

Kultowe Gwiezdne Wojny, oryginalna trylogia s.f. George'a Lucasa, to zawsze dobry prezent, niezależnie od okazji. Również na te święta możemy je polecić – tym bardziej że właśnie ukazały się pojedyncze części sagi w dwupytowej edycji limitowanej.



KONKURS

Wszystkie drobiazgi plus nagrody pocieszenia
Bohaterem oryginalnych Gwiezdných Wojen jest...

A. BooChick B. Luke Skywalker

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.DRB.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT!)

Św. Mikołaju, przynieś mi grę!

KONKURS

5 zestawów z trzynastoma (to numer 13/06!)

z prezentowanych gier CD-Action to pismo o...

A. grach B. modzie

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164

według schematu CA.GRYX, gdzie X to

prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (+ VAT)!



BATTLEFIELD 2142

Najsłynniejsza seria sieciowych FPS-ów tym razem w wersji futurystycznej. Czołgi zastąpiły mechy, helikoptery zaś potężna fruująca baza Tytan. Pozostała świetna grywalność i doświadczenie w projektowaniu map gwarantujących emocjonujące walki!

Dla kogo: dla tych, co wolą lasery od karabinów



COMPANY OF HEROES

RTS bardziej efektowny niż najlepsze gry FPS – a przy tym równie jak one emocjonujący. Poważny kandydat do tytułu gry roku; przedstawia II wojnę światową tak, że trudno oderwać się od komputera.

Dla kogo: dla wytrawnych strategów



DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Mówi się, że to Half-Life 2 w świecie fantasy – i nie sposób się z tym nie zgodzić. Zachwycająca grafika i grywalnością gra akcji umieszczona w świecie znanym z kultowych gier strategicznych. Cymes!

Dla kogo: dla miłośników magii i miecza



GOTHIC 3

Gra RPG stworzona przez fanów gatunku dla fanów gatunku. Wszystkie uroki odkrywa, gdy uruchomi się ją na mocnym komputerze, ale nawet na słabszych maszynach urzeka wciągającą, klimatyczną fabułą.

Dla kogo: dla fanów epickich przygód



GUILD WARS NIGHTFALL

Obok World of Warcraft to najpopularniejsza gra sieciowa. W Polsce podobać się musi podwójnie – nie dość, że nie wymaga miesięcznego abonamentu, to jeszcze została w całości zlokalizowana. Najlepszy sposób na poznanie fenomenu MMORPG-ów.

Dla kogo: dla podróżników z łączem sieciowym



FIFA 07

Głosy Szpakowskiego i Szaranowicza, autentyczne twarze i ubiory piłkarzy – w tym także tych z ligi polskiej – i grywalność ożo wyższa niż w ubiegłorocznej edycji. Nowa FIFA daje radę – sprawdź to!

Dla kogo: dla kibiców polskiej ligi... i nie tylko



LEGO STAR WARS II

Najśmieszniejsza gra osadzona w uniwersum Gwiezdnych Wojen – a to dlatego, że odtwarza najśmieszniejsze sceny oryginalnej trylogii, obsadzając w głównych rolach ludziki z LEGO. To trzeba zobaczyć!

Dla kogo: dla dużych chłopców w każdym wieku



MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Wszyscy najważniejsi bohaterowie (ci pozytywni i ci negatywni) komiksowego uniwersum Marve'a w jednej grze! Bardzo grywalny action-RPG, gwarantujący co najmniej 25 godzin rozgrywki.

Dla kogo: dla komiksomaniaków



MEDIEVAL II: TOTAL WAR

Najnowsza część jednej z najlepszych serii gier strategicznych. Zdecydowanie najbardziej udana w całym cyklu, niesamowicie grywalna, bardzo rozbudowana, a na dodatek opatrzona oprawą graficzną, dzięki której średniowieczne bitwy ożywają na ekranie monitora. Coś niesamowitego!

Dla kogo: dla współczesnych rycerzy



NEED FOR SPEED CARBON

Gaz do dechy i wypuszczam czad z aparatury, co ma tysiąc, koni mechanicznych. NFS powrócił i znów pozwala sięgać za kółkami najdroższych i najszybszych aut. Tegoroczne zmiany? Przede wszystkim obecność tzw. wingmanów w trakcie wyścigów. Co zostało po starym? Ekstremalna szybkość!

Dla kogo: dla maniaków prędkości



NEVERWINTER NIGHTS 2

Nowa część gry RPG, która cztery lata temu zgarnęła niemal wszystkie najważniejsze branżowe nagrody. Podobnie jak poprzednik, poza typową rozgrywką RPG, daje także narzędzia służące do tworzenia własnych scenariuszy i rozbudowane tryby gry w sieć.

Dla kogo: dla tych, którzy chcą uratować świat



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Najbardziej realistyczna symulacja piłki nożnej dostępna na komputery – a przy tym cholernie grywalna. W najnowszej edycji opatrzona polskim komentarzem Mateusza Borka i Roman Kołtonia z Polsatu Sport.

Dla kogo: dla Smolarków i Żurawskich



RAYMAN RAVING RABBIDS

Powrót najpopularniejszego bohatera platformówek, który tym razem musi się zmierzyć z plagą królików nie z tej ziemi. To gwarancja doskonałej zabawy nie tylko dla maluchów!

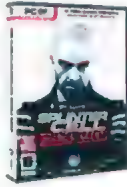
Dla kogo: dla tych, co lubią skakać po platformach



SID MEIER'S RAILROADS!

Jeden z najbardziej utytułowanych projektantów gier w historii, Sid Meier, wraca do tematu, który sprawił, że zrobiło się o nim głośno. Budowanie wirtualnych linii kolejowych jeszcze nigdy nie było tak zabawne!

Dla kogo: dla domorodnych kolejarzy



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Sam Fisher w tarapatkach... czy też w supertajnej misji?

Odpowiedź na to pytanie znaleźć trzeba samemu – w najnowszej, czwartej części cyklu, która trzyma wysoki poziom poprzedników.

Dla kogo: dla agentów (niekoniecznie podwójnych)



WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Fani planszowego Warhammera będą wniebowzięci – a wraz z nimi wszyscy miłośnicy porządných gier strategicznych osadzonych w realiach fantasy. Świetna grafika, wysoka grywalność, znana i rozpoznawalna licencja – Mark of Chaos ma wyłącznie atuty...

Dla kogo: dla tych, co lubią szarżować

Compressor 2 Supreme

Kompatybilna z: PlayStation ♦ PlayStation 2 ♦ PC USB

Tryb wspomagający kierowanie poprzez jednoczesne użycie pedałów gazu i hamulca

Skierowali Mnie tu do Pracy

Nie daj się nabrać na podróbki.

Kup oryginał w dobrej cenie!!!

Nowa Rewolucyjna Technologia „AI Sim-Tech”

Generuje wibracje, nawet w grach, które nigdy nie wibrowały pod DirectX.



- ♦ Kąt obrotu 180 stopni
- ♦ Kompatybilna ze wszystkimi grami
- ♦ W pełni programowalne przyciski
- ♦ Programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny*
- ♦ Programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ♦ Wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- ♦ Nowoczesne materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ♦ Stylowa kolorystyka, dzieło projektantów od McLaren i Porsche
- ♦ Wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™

Podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami.



Wylączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.**, ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
tel.: +48 222 332 34 50, fax: +48 222 332 34 60, e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl; Detaliczna sprzedaż
wysyłkowa: www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl, tel.: +48 222 654 60 43; **Tomsoft**, ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa
tel.: +48 222 636 90 24, +48 0601 28 23 63, fax: +48 222 831 84 10; e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl, www.tomsoft.com.pl





Ave!

Witamy w 4-stronicowym (w końcu XIII nr i święta) numerze NL, w którym tradycyjnie zawarliśmy rozmaite zabawne teksty wyszerpane w Sieci.

Nie rób tego w domu... ...ani w żadnym innym miejscu!

Swego czasu urządziliśmy sobie na działce u znajomych ognisko – grill. Spory skład się zjechał, browary leją się strumieniami, wszyscy są wyluzowani, a niektórzy aż za bardzo i siedzą sobie przy ognisku. Wokół tych za bardzo wyluzowanych wałęsały się browary w puszkach (co w tym przypadku jest ważne). No i jeden (największy luzak) wpadł na pomysł, że chyba tych wszystkich browarów nie da rady wypić. Może też chciał sobie grzańca zrobić, bo to już noc zapadła i chłod-

zaszpnować. Zaczętem więc do niej machać jedną ręką. Efekt był taki, że straciłem panowanie i uderzyłem z impetem w latarnię, tracąc przy tym zębę mleczne. Płacz i ryk nie było końca. Najważniejsze jednak, że rowerowi nic się nie stało.

Pewnego pięknego dnia postanowiliśmy pojechać pod namioty w okolicie pięknych skałek. Jak to zwykle bywa, po paru dniach zaczęło się nam nudzić. Poszedłem z kolegą pozbierać trochę drewna na ognisko i znaleźliśmy starą przerdziałą konserwę wojskową. Długo się nie namyślałem, rozpaliliśmy potężny ogień razem ze zalezioną puszką. Po 15 min czajenia się w krzakach i oczekiwania na efekt, jak pierdo***ło, to się wszyscy z całej dolinki zlecieli. Straty: 1 namiot spalony, 4 namioty pocięte kawałkami puszek.

no się zrobiło, tak więc jedną puszkę wrzucił do ogniska. Po paru minutach z ogniska zaczęło ostro syczeć, tak więc doszedłem do wniosku, że piwko się zagotowało i para sobie radośnie ucieka. Niestety to był błąd, piwko zagotowało się dopiero po chwili. Eksplozja była taka, jakby ktoś wrzucił do ogniska granat. Ognisko zniknęło, a w ziemi została tylko dziura. Oprócz naszych twarzy i rąk czarnych od popiołu, no i dziur w moim nowym i pierwszy raz założonym sweterku, straciłem większych nie było. Ognisko rozpalaliśmy od nowa.

Dzieciństwo był dla mnie czasem wyzwań, nie wiedziałem, co to niebezpieczeństwo (dopiero potem zrozumiałem). Wszystko zaczęło się od prezentu – roweru marki „Smyk”. Był to wielki postęp, prześiadka z 3-kółką. Nauczyłem się na nim jeździć w 2 dni. Tuż po opanowaniu jakiegoś trudnego wsiadania na rower (przy moim imponującym wówczas wieku było to wielkie wyzwanie) pojechałem sam na przejażdżkę wokół bloku. Pech chciał, że szła moja sąsiadka i chciałem

Kiedys i ja miałem czas zabaw pirotechnicznych. Raz dla draki podpaliłem kubek na śmieci, taki na kółkach. Cały śmietnik był obudowany murem, aby nie wywiewało zawartości. Nikt z całego podwórka nie może do teraz dojść, co było wówczas w kubku. Zawartość się zaczęła mocno palić i dymić. I nagle pół podwórka stanęło na nogi. Coś tak pierdykło w środku, że ładny kawałek ściany się zawalił. Ogień sam się ugasił od wybuchu.

Były to czasy podstawówki, tak może 5-6 klasa. Byliśmy z koleśkiem bardzo głodni, a byliśmy u niego w domu. Otwieramy lodówkę – jest kielbasa. Ale zimnej rodzice zabronili mi jeść, by go brzuch nie rozbolał. A gotowanej nie lubiliśmy, więc trzeba ją było usmażyć. Do dziś nie wiem, co nam odbiło, ale uwiązaliśmy do dwóch widelców (takich z plastikowymi rączkami) druty, a ich końce wsadziliśmy do gniazdka. Widelce w kielbasę. Po niespełna 3 sekundach była pięknie usmażona. Ale to była moja porcja. Jeszcze pozostała do usmażenia porcja kolegi. Była większa, więc postanowił potrzymać ją dłużej. Pech chciał, że na wideo Rambo czy tam inny Rocky zaczął mocno szaleć i film nas wciągnął. I to na tyle, że do kuchni nie dało się wejść przez 2 dni (unosił się tam straszny fetor spalonego mięsa, jakby kogoś na krześle elektrycznym spalili). Oczywiście wpierniczy dostaliśmy po równo za zniszczenie talerza i tak deficytowej rzeczy, jaką była wtedy kielbasa zwyczajna...

Ze czasów mojej słodkiej młodości (ok. 3 lata) miałem traumatyczne przeżycia razem z horrorem. Mianowicie w domu był remont: wielki śmietnik i trzyletnie dziecko. Sytuację znam z opowiadań rodziców. Wyobraźcie sobie: tata wchodzi do pokoju i widzi, że z wiadra pełnego betonu wystaje dziecko – od pasa w dół w betonie. To byłam ja :D wyjęty w ostatniej chwili. Brrr.

Moja żona w młodości bawiła się z bratem w taki mianowicie sposób, że stawali w przeciwnych końcach pokoju, biegli w swoją stronę i... zderzali się głowami. Zabawa trwała do momentu, w którym jedno z nich padało znieczulone...

Pozory myła!

„Poszukuję męskiego towarzysza, rasa nie ma znaczenia. Jestem ładną dziewczyną, która UWIELBIA się bawić. Lubie długie spacery po lesie, jazdę w twoim samochodzie, polowanie, obozy, wyjazdy na ryby i zasypianie przy ognisku. Kolacje przy świecach sprawią, że będę jadła ci z ręki. Dotknij mnie w odpowiedni sposób i patrz, jak zareaguję. Będę stała przy drzwiach, kiedy wrócisz z pracy, mając na sobie tylko to, co dała mi natura. Weź mnie, jestem twoja. Dzwoni xxx i pytaj o Daisy”.

Ponad 15 000 facetów dowiedziało się, że zadzwonili do lokalnego oddziału Amerykańskiego Towarzystwa Humanitarnego (Humane Society) w sprawie 8-tygodniowej bezdomnej suczki...

Autentyk

A CO TO HWDP?

Mama moja zaskoczyła mnie pewnego dnia pytaniem:

[mum] – Anka! A co to HWDP?

[ja] – Yyy... no wiesz, nie mogę ci powiedzieć.

[m] – Ale czemu?

[j] – Bo nie lubisz przekleństw.

[m] – ...No tak, ale powiedz.

[j] – Jesteś tego pewna?

[m] – No, udzielam dyspensy, mów.

[j] – C**j w d***ę policji.

[m] – Yyy... kłamiesz!

[j] – No nie kłamie, chciałaś wiedzieć.

[m] – Ale to przecież nie jest polski skrót!

[j] – Jest.

[m] – Ale przecież... A nieee... to o HTML mi chodziło.



Cza[d/t]owe dialogi

[wszystkie z <http://bash.org.pl>; ortografia, styl, interpunkcja – bez zmian]

< bash3r > Hiperpłaszczyzna rozpięta na ewaluowanej przestrzeni bazowej 25 wymiarowej posiada 17 ekstermów lokalnych. N'ech k będzie dowolnym ciałem i zgodna z waluacją dyskretną dla hipotezy Jakobianowej. Dómknięcie całkowite pierścienia izomorficznego definiuje wskaźniki sumacyjne. Ciała i pierścienie mają 1 różną od 0. Ile będzie kosztować piwo Tyskie w Suwałkach na przełomie marca i grudnia?

< makaron > nie wiem ale giertych ma coś takie dziwnego w sobie...

< czesław > ...takie wewnętrzne „fuj”...

< Bodzio > mam pomysł! zadzwonie na

policję i powiem że jestem głodny – ciękawie czy przysła posiłki?

Na niemieckim kanale:

< Sodaya > Te, daj uprawnienia w kanale

< shin > nie

< Sodaya > czemu?

< shin > bo jesteś Austriakiem

< shin > ostatni Austriak, któremu daliśmy opa doprowadził nas do wojny totalnej

< dota > a co było pierwsze.. kaczką czy jajko?

< rudy > jajko?

< dota > kaczką.. jaja to są dopiero teraz :D

< paweł > pamiętasz coś z wczorajszej imprezki?

< ciapiek > z jakiej imprezki?

< Pasko > Wiadomości na onecie: „Kanaadyjski kłopot z „lasem” konopi – czytamy – i leje ze śmiechu „Następnie użyto fosforu i innych środków w celu spalania „dżungli”, jednakże, jak sam przyznaje gen. Hillier; „efekty były zupełnie inne od planowanych” – zwłaszcza dla żołnierzy stojących pod wiatr – dodaje dziennikarz Śpieg.a.”

< seth > przetłumaczysz mi tekst?

< Phaet > ok wal

< seth > „ty pier*** ch*** z tą swoją pier*** bandą poj***w”

< Phaet > to będzie tak... „Szczepny marszałku, wysoka izba”

< seth > lol chodziło mi na angielski :D

< majcher > „Wszystko bardzo sprawnie, szybko, miło, bezpiecznie, bezprob-

lemowo, zgodnie z planem, zgodnie z logiką, zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami, zgodnie z Biblią, Koranem, Torą i komiksami” (jest to komentarz na allegro.. „który otrzymałem”)

< Szymi > Wczoraj zadzwoniła do mnie dziewczyna - i powiedziała: „Przyjdź. Nikogo nie ma w domu.”

< Szymi > Poszedłem. Rzeczywiście nikogo nie było w domu.

< absinth > mieliśmy ognisko u kumpla wczoraj. Na psy zadzwonił ojciec typa jednego ze wszyscy pijani

< timon > lol

< absinth > jeszcze nigdy tak szybko się nie czolgałem

Jaki tekst chciałbyś mieć na swoim grobie?

– Przechodniu, wylej na mój grób pół litra, a kropelka na pewno do mnie dotrze.

– System mnie wy ogował (data, imię, nazwisko).

– Do cholery! Gdzie ta emerytura?!

– Miałem dość żony. Żona leży dwa groby dalej.

– A tak się tu leżę, bo się tu tak jakos rozłożyłem.

Żyłem, kochałem i cierpiełem z wami teraz żyję, kocham, cierpiecie sobie sami.

Życie jest pokarmem. Właśnie jestem konsumowany.

– 2 x 512 MB/366.

Tu leży wielka dama po raz pierwszy sama.

– Nie płacz, że się skończyła, ciesz się że było.

– Nie sikać na grób.

Napisałabym „Ja tu parkuję” i przy nagrobku parkomat albo „Przyjdź wieczorem, kochanie”.

W razie potrzeby – pokopać.

• Kopytka.

– Nie wstań! Tak będę leżał!

– Kopsnij znicza.

Daj, ać ja pobruszę, a Ty poczytaj.

– Mnie już nie ma, a świstak dalej awija.

Dobry mąż, fajny ojciec, ale zły elektryk.

– Panie prezesie, zadanie zostało wykonane.

– Zawsze chciałem mieć własną nieruchomości.

Mełł za życia złośliwość, pozostały po nim kości.

Teraz mam święty spokój.

– Grunt to zdrowie.

– A minister zdrowia ostrzegał...

Następnym razem przyjadę kamazem.

– Wiedziałam, że to się tak skończy.

– Tu leży technik upog, co wyrobił normę i wyciągnął nogi.

Abonent czasowo niedostępny.

– Ciekawe, czy wyłączyłem że azko?

Smuggler: A tu tekst, który „A chciałbym mieć na swoim grobie „jeś i uważasz, że masz poważne problemy, to się ze mną zamień”.



...Nie dla idiotów?

Oto najczęściej zadawane głupie pytania w dziale HiFi w pewnym sklepie, którego nazwę przemilczymy: :)

- 1) Czy mają państwo kina domowe marki katoda?
- 2) Jakim kablem połączyć DVD z zasilaczem?
- 3) Czy każdy subwoofer ma tę lampkę z przodu?
- 4) Czy są jeszcze te małe kwadratowe głośniki z „bum-bum”?
- 5) Czy jest papier do skanera?
- 6) Czy jest DVD z RDS-em?
- 7) Czym się różni...?
- 8) A co to jest dekodery?
- 9) Czy jest on mi potrzebny i czy musi być?
- 9) Czy prowadzicie państwo sprzedaż butli gazowych?
- 10) Czy macie państwo zestaw kina domowego firmy AIG (ej aj dzi)?
- 11) Czy macie telewizory w formacie 16:8?
- 12) Czy so dyfaldyiki na nini dysk?
- 13) Jakie życie mo plazma?
- 14) Czy macie te wieże, co tam stoły jakiś miesiąc temu...?
- 15) Czy macie wideła na kasety DVD?
- 16) Czy som takie DVD, które nagrywają divix?
- 17) Co to jest tufer aktywny?
- 18) Co to jest tufer pasywny?
- 19) Czym się różni tufer pasywny od aktywnego?
- 20) A w związku z tym, czym się różni tufer aktywny od pasywnego?
- 21) Czy macie głośniki bezprzewodowe?
- 22) Czy ten kabel cyfrowy musi być...?
- 23) Czy macie tu takie wieże za 199 zł?
- 24) Czy te DVD ma długie fale?
- 25) Czy ta wieża jest czarna?
- 26) Czy można podłączyć subwoofer do telewizora za pomocą kabla euro?
- 27) Czy jest kabel coaxial na optyczny?
- 28) Czy macie zlewomywaki?
- 29) Czy jest pan fachowcem?
- 30) Czy pan tu pracuje?
- 31) Jaka jest przeciętna tej plazmy?
- 32) Jak pan tu wytrzymał?
- 33) Czy zamontowałby mi pan kino w domu? (pytanie klientki po czterdzieste)
- 34) Co to pomieszczenie (studio hi-fi) to inny sklep niż ten na zewnątrz?
- 35) Czy nagrywarka DVD również odtwarza?
- 36) Czy ta miniwieża jest z głośnikami?
- 37) Czy macie zdalne sterowanie dla modelarzy?

- 38) Czy macie altusy?
- 39) Czy macie wieże zła?
- 40) Czy może mi pan powiedzieć o kierownicach?
- 41) Czy zna się pan na DVD?
- 42) Czy są pardy?
- 43) Czy te głośniki są trójdzielne?
- 44) Czy są takie kable, które umożliwiają nagrywanie z DVD na VCR?
- 45) Czy są satelity basowe?
- 46) Dlaczego, ustawiając tryb stereo w kinie domowym, nie grają wszystkie głośniki?
- 47) Czy są wieże lauwe (lałwe)?
- 48) Co jakiś czas trzeba napelnić plazmę? (pytanie dziadka koło 50)
- 49) Gdzie jest właściciel tego pomieszczenia z głośnikami? (studio)
- 50) Czy firma Danon jest firmą angielską?
- 51) Czy są takie przewody cyfrowe, z których jest wyprowadzany sygnał analogowy?
- 52) RTV – co to jest za skrót?
- 53) Czy mają państwo śrubokręty i inne narzędzia?
- 54) Dzwoni klient i pyta: – Co oznacza komunikat na wyświetlaczu DVD „en”, „zero”, „de”, „i”, „pięć”, „ce”?
- Nasza odpowiedź: **NO DISC!!!**
- 55) Czy mają państwo odbiorniki DVD?
- 56) Czy macie sam takie wieże, co tam stoły miesiąc temu?
- 57) Czy jeżdż taki gośnik tyn taki suwowy za trzysta złotych?
- 58) Czy telewizor przywieziony z zachodu z systemem „bxxhw” będzie chodził u nas?
- 59) Czy macie telewizory bez głośników?
- 60) Czy macie szurandy i subwafer?
- 61) Czy ma pan rury aluminiowe?
- 62) Czy ma pan taki wzmacniacz stereo, który by miał siedem wejść i wyjść optycznych?
- 63) Czy ma pan stary lub używany sprzęt?
- 64) Czy jest onku?
- 65) Czy ten defaldy czy to cedeki wybrefowane na kompie?
- 66) Czy jest u pana mała jedna kolumna dużej mocy taka do noszenia?
- 67) Czy dostanę przejściówkę mały jack na 5 na 1?
- 68) ...Ewentualnie mały jack na światłowod?
- 69) Gdzie u państwa w sklepie jest obsługa klienta? (chodziło o raty)
- 70) W tej wieży to jest moc muzyczna

czy siplusoidalna?

- 71) Czy na tym sklepie są nagrania dla filomanów?
- 72) W suboflerze są dwa wejścia. Czy jeśli podłączyć na podwójnym czinczu, to subwfer zagra stereo czy z podwójnym basem?
- 73) Dlaczego ten magnetowid tak głośno pracuje? (klient miał w reklamówce stetoskop)
- 74) Czy ten model ma divixa? Bo pan wie, u nas w Niemczech to nawet żelazka mają!
- 75) Czy ma pan kabel euro, a z drugiej strony wtyk antenowy?
- 76) Czy można u was kupić głośniki? (pytanie zadane w studio)
- 77) Czy ma pan telewizor z dejwidem?
- 78) Czy ma pan taki znany DVD z magnetowidem?
- 79) Czy ma pan błyszczący papier do skanera??
- 80) Czy ma pan CD-R audio kombo diski??

Pytanie sprzedawcy do klienta na temat kina domowego (pytanie podstawowe):

– Jaki jest metraż pomieszczenia?
Odp. klienta (z przerwaniem w oczach):
– Ja nie wiem. Ja się na tym nie znam...

I pytania z działu komputerowego:

- 1) Potrzebuję bit do drukarki HP Deskop 3650?
- 2) Pytanie klienta o płyty DVD + RW (2 takie same): Jaka jest różnica?
- 3) Czy macie Lajmaksy (lexmarki)?
- 4) Czy monitor ma wpływ na jakość wydruków?
- 5) Czy jest kabel do głośników jack stereo na 6 chindh?
- 6) Czy są oryginalne tusze do Lemarka Z-45?
- 7) Czy są kable cyfrowe?
- 8) Czy macie kolorowy tusz do komputera?
- 9) Czy jest model drukarki, w którym nie wysychają tusze?
- 10) Co oznacza napis na płycie DVD „4,7 gb”?



Marek Lenc

Teksty dzieciaków

Czekam sobie dzisiaj na rynku na ławce przed fontanną na Malwi i dobiega mnie dialog babuszek [b] z wnuciem lat ok. 5 [w]:

[b] – Michałku, zobacz jak gołąbki leżą, widzisz? Tak dużo ich! O, popatrz tam! Widzisz? Widzisz? Podejdź, to babcia pokaże!

[w] – Weź, babcia, nie przeżywaj...

Przed nami lot samolotem. Wszyscy namiętnie pytają Młodego, czy się nie boi. Przy dwudziestym pytaniu babci o strach przed lotem Młody mówi: – A czego tu się bać? Sama przyjemność. Stewardessy rozdają cukierki i każdy ma własny woreczek na wytrzymanie się.

Dagmarka (4 lata) została siostrą bliźniaków. Witając mamę wracającą ze szpitala dziewczynka ze zdziwieniem przygląda się rodzeństwu i nagle pyta mamę: – Jednego ci gratis dorzucili?

Mój synek Filip (3 lata) jakiś czas temu zachorował. Posłaliśmy we trójkę (Filip, ja i żona) do lekarza. Siedzimy w przychodni i czekamy na swoją kolej, a Filipiek naprzeciwko nas siedzi na krześle, macha nogami i nagle: prrrrr! (No co, każdemu się zdarza.)

– Mamol! Puściłem baka!!! – oznajmia Filip.

Patrzę na żonę: czerwona jak burak, mi się śmiać chce. Pani z recepcji pyta z okienka:

– Filipku, a gdzie ten bak poleciał?
– Z dupy!!! – odpowiada Filip.

– CZY GRANIE JEST SZKODLIWE?



Marek Lenc

– NO PEWNI!



– ZOBACZCIE JAKIE MAM ODCISKI OD KLIKANIA!



Marek Lenc

...Nie dla idiotów?

Oto najczęściej zadawane głupie pytania w świecie HiFi w pewnym sklepie, którego nazwę przemilczymy: :)

- 1) Czy mają państwo kina domowe marki katoda?
- 2) Jakim kablem połączyć DVD z zasilaczem?
- 3) Czy każdy subwoofer ma tę lampkę z przodu?
- 4) Czy są jeszcze te małe kwadratowe głośniki z „bum-bum”?
- 5) Czy jest papier do skanera?
- 6) Czy jest DVD z RDS-em?
- 7) Czym się różni...?
- 8) A co to jest dekodery?
- 9) Czy jest on mi potrzebny i czy musi być?
- 9) Czy prowadzicie państwo sprzedaż butli gazowych?
- 10) Czy macie państwo zestaw kina domowego firmy AIG (ej aj dzi)?
- 11) Czy macie telewizory w formacie 16:8?
- 12) Czy so dyfaldyiki na nini diki?
- 13) Jakie życie mo plazma?
- 14) Czy macie te wieże, co tam stoły jakiś miesiąc temu...?
- 15) Czy macie widelca na kasety DVD?
- 16) Czy som takie DVD, które nagrywają divix?
- 17) Co to jest łufer aktywny?
- 18) Co to jest łufer pasywny?
- 19) Czym się różni łufer pasywny od aktywnego?
- 20) A w związku z tym, czym się różni łufer aktywny od pasywnego?
- 21) Czy macie głośniki bezprzewodowe?
- 22) Czy ten kabel cyfrowy musi być ...?
- 23) Czy macie tu takie wieże za 199 zł?
- 24) Czy te DVD ma długie fale?
- 25) Czy ta wieża jest czarna?
- 26) Czy ma pan taki wzmacniacz stereo do telewizora za pomocą kabla euro?
- 27) Czy jest kabel coaxial na optyczny?
- 28) Czy macie zlewomywaki?
- 29) Czy jest pan fachowcem?
- 30) Czy pan tu pracuje?
- 31) Jaka jest przeciętna tej plazmy?
- 32) Jak pan tu wytrzymał?
- 33) Czy zamontowałby mi pan kino w domu? (pytanie klientki po czterdziestce)
- 34) Czy to pomieszczenie (studio hi-fi) to inny sklep niż ten na zewnątrz?
- 35) Czy nagrywarka DVD również odtwarza?
- 36) Czy ta miniwieża jest z głośnikami?
- 37) Czy macie zdalne sterowanie dla modelarzy?

- 38) Czy macie altusy?
- 39) Czy macie wieże ała?
- 40) Czy może mi pan powiedzieć o kierownicach?
- 41) Czy zna się pan na DVD?
- 42) Czy są parchy?
- 43) Czy te głośniki są trójdzielne?
- 44) Czy są takie kable, które umożliwiają nagrywanie z DVD na VCR?
- 45) Czy są satelity basowe?
- 46) Dlaczego, ustawiając tryb stereo w kinie domowym, nie grają wszystkie głośniki?
- 47) Czy są wieże lauwe (łałwe)?
- 48) Co jaki czas trzeba napełniać plazmę? (pytanie dziadka koło 50)
- 49) Gdzie jest właściciel tego pomieszczenia z głośnikami? (studio)
- 50) Czy firma Danon jest firmą angielską?
- 51) Czy są takie przewody cyfrowe, z których jest wyprowadzany sygnał analogowy?
- 52) RTV – co to jest za skrót?
- 53) Czy mają państwo śrubokręty i inne narzędzia?
- 54) Dzwoni klient i pyta: – Co oznacza komunikat na wyświetlaczu DVD „en” „zero” „de” „i” „pięć” „ce”?
- Nasza odpowiedź: NO DISC!!!
- 55) Czy mają państwo odbiorniki DVD?
- 56) Czy macie sam takie wieże, co tam stoły miesiąc temu?
- 57) Czy jeżdż taki gośnik tym taki suwowy za trzyzłoty?
- 58) Czy telewizor przywieziony z zachodu z systemem „bxbxw” będzie chodził u nas?
- 59) Czy macie telewizory bez głośników?
- 60) Czy macie szurandy i subwafer?
- 61) Czy ma pan rury aluminiowe?
- 62) Czy ma pan taki wzmacniacz stereo, który by miał siedem wejść i wyjść optycznych?
- 63) Czy ma pan stary lub używany sprzęt?
- 64) Czy jest onkju?
- 65) Czy ten defaldy czy to cedeki wybręfowane na kompie?
- 66) Czy jest u pana mała jedna kolumna dużej mocy taka do noszenia?
- 67) Czy dostanę przejściówkę mały jack na 5 na 1?
- 68) ...Ewentualnie mały jack na światłowód?
- 69) Gdzie u państwa w sklepie jest obsługa klienta? (chodziło o raty)
- 70) W tej wieży to jest moc muzyczna

czy siplusoidalna?

- 71) Czy na tym sklepie są nagrania dla filomanów?
- 72) W suboflerze są dwa wejścia. Czy jeśli podłączę na podwójnym złączu, to subwfer zagra stereo czy z podwójnym basem?
- 73) Dlaczego ten magnetowid tak głośno pracuje? (klient miał w reklamówce stetoskop)
- 74) Czy ten model ma divixa? Bo pan wie, u nas w Niemczech to nawet żelazka mają!
- 75) Czy ma pan kabel euro, a z drugiej strony wtyk antenowy?
- 76) Czy można u was kupić głośniki? (pytanie zadane w studio)
- 77) Czy ma pan telewizor z dejwidem?
- 78) Czy ma pan taki znany DVD z magnetowidem?
- 79) Czy ma pan błyszczący papier do skanera??
- 80) Czy ma pan CD-R audio kombo diski??

Pytanie sprzedawcy do klienta na temat kina domowego (pytanie podstawowe):
– Jaki jest metraż pomieszczenia?
Odp. klienta (z przerażeniem w oczach):
– Ja nie wiem. Ja się na tym nie znam...

I pytania z działu komputerowego:

- 1) Potrzebuję bit do drukarki HP Deskop 3650?
- 2) Pytanie klienta o płyty DVD + RW (2 takie same): Jaka jest różnica?
- 3) Czy macie Lajmaksy (lexmarki)?
- 4) Czy monitor ma wpływ na jakość wydruków?
- 5) Czy jest kabel do głośników jack stereo na 6 chinch?
- 6) Czy są oryginalne tusze do Lemarka Z-45?
- 7) Czy są kable cyfrowe?
- 8) Czy macie kolorowy tusz do komputera?
- 9) Czy jest model drukarki, w którym nie wysychają tusze?
- 10) Co oznacza napis na płycie DVD „4,7 gb”?



Marek Lenc

Teksty dzieciaków

Czekam sobie dzisiaj na rynku na ławce przed fontanną na Malvi i dobiega mnie dialog babuszki [b] z wnusiem lat ok. 5 [w]:

[b] – Michałku, zobacz jak gołąbki leżą, widzisz? Tak dużo ich! O, popatrz tam! Widzisz? Widzisz? Podejdz, to babcia pokaże!
[w] Weż, babcia, nie przeżywaj...

Przed nami lot samolotem. Wszyscy namiętnie pytają Młodego, czy się nie boi. Przy dwudziestym pytaniu babci o strach przed lotem Młody mówi: – A czego tu się bać? Sama przyjemność. Stewardessy rozdają cukierki i każdy ma własny woreczek na wyrzucanie się.

Dagmarka (4 lata) została siostrą bliźniaków. Witając mamę wracającą ze szpitala dziewczynka ze zdziwieniem przygląda się rodzeństwu i nagle pyta mamę: – Jednego ci gratis dorzucili?

Mój synek Filip (3 lata) jakiś czas temu zachorował. Posłaliśmy we trójkę (Filip, ja i żona) do lekarza. Siedzimy w przychodni i czekamy na swoją kolej, a Filip nie przestaje machać nogami i nagle: prrrrr! (No co, każdemu się zdarza.) – Mamot! Puściłem baka!!! – oznajmia Filip. Patrzę na żonę: czerwona jak burak, mi się śmiać chce. Pani z recepcji pyta z okienka: – Filipku, a gdzie ten bak poleciał? – Z dupy!!! – odpowiada Filip.

– CZY GRANIE JEST SZKODLIWE?



– NO PEWNIE!



– ZOBACZCIE JAKIE MAM ODCISKI OD KLIKANIA!



Autentyki

Jeśli będę Złym Lordem...

...no co, dawno nie było kolejnego odcinka. :)

Przeszkolę moją Armię Chaosu w technikach poszukiwawczych. Dla przykładu – jeśli będą poszukiwać zbiegłych więźniów i nagle ktoś krzyknie „Szybko!!! Tędy, poszli!!!”, najpierw sprawdzę, kto – i dlaczego – tak krzyknął, zamiast od razu rzucić się we wskazanym kierunku.

Jeśli bohater wpadnie w moją pułapkę, wykończę go w możliwie szybki i prosty sposób, a nie będę czekał, aż naładuje się moja superbroń, której potęgą wstrząśnie całym wszechświatem.

Każdy tajny plan leżący na biurku czy przypięty do tablicy informacyjnej będzie przestarzały o co najmniej trzy dni (szczególnie hasła dla wartowników) w stosunku do obowiązującej wersji. Teraz możecie je sobie krąść, ile chcecie.

Wszystkie moje NAPRAWDĘ tajne plany będę trzymał ZASZYFROWANE w skoroszybie z napisem „przepisy kulinarne babci” – i odwrotnie. Wyobraźcie sobie minę tego agenta, który po wykradzeniu i desyfracji owego planu dowie się, jak zrobić pyszną sałatkę ziemniaczaną.

Kandydaci do mojej Armii Chaosu będą obowiązkowo przechodzili testy na IQ i badania okulistyczne. Ci, którzy będą mieli IQ poniżej 60 i nie wcielą się w stodołę z odległości 10 metrów, nie będą przyjmowani na służbę.

Wcześniej sobie ustalę, co zrobię z moimi wrogami, gdy ich dorwę. Dzięki temu nie dam im szansy na ucieczkę w momencie, gdy będę się zastanawiał, w jaki sposób ich uśmiercić.

Zainwestuję w firewalla, programy antywirusowe, backupy Tajnych Planów i komputery bez stacji dysków/czytników CD, dzięki czemu nikt nie będzie w stanie zainfekować mej sieci lub wykraść zeń danych. Komputery z czytnikami będę zamykał na klucz.

Będę dręczył wszystkich po równo, dzięki czemu żadna grupa społeczna nie będzie się czuła pokrzywdzona i tym samym nie zacznie się buntować.

Jeśli kiedyś będę wisiał nad przepaścią i bohater poda mi rękę, nie będę próbował sięgnąć go w przepaść. Pozwolę mu się uratować, podziękuję i zaproszę go do zamku, w którym obmyślałem jego egzekucję.

Nigdy i pod żadnym pozorem nie będę zabijał mistrza/brata/ucznia/przyjaciela/kobiety żadnego bohatera, który zawita do mego królestwa. A jeśli już, NAJPIERW zabiję tego bohatera, by się nie mścił, a POTEM tego kogoś.

Sposób na fotoradar

Gość zadał pytanie, czy zawieszona pod lusterkiem płyta CD może zmylić fotoradar... albo czy znają jakiś sposób na taką zmyłkę. Internetowcy jak zawsze nie zawiedli...

- Na płycie musi być instalka Windows XP. Fotoradar zawiesi się na 100%.
- Doskonałe rezultaty daje okładzina azbestowa wewnątrz pojazdu, dzieci przy dłuższej jeździe też jakby spokojniejsze.

– Proponuję zatrzymać się przed fotoradarem, odkręcić tablicę, przejechać, zatrzymać się za fotoradarem, przykręcić tablicę i pojechać dalej.

– Najlepiej to jechać baaardzo szybko, z prędkością większą od prędkości światła. I wtedy fotoradar nie zdąży zrobić zdjęcia. Tylko w nocy trzeba uważać, bo jest się mało widocznym na drodze – światło zostaje w tyle.

– Podobno koty pochłaniają fale elektromagnetyczne. Tylko jak namówić mojego kota, by dyndał na lusterku?



Z czego śmieją się Rosjanie

W najnowszym spisie najbogatszych ludzi Ameryki nie figuruje już Michael Jackson – na to miejsce wszedł jego adwokat.

Znana jest klątwa Tutenchamona; każdy, kto miał do czynienia z jego mumią, umierał w dziwnych okolicznościach... Egipskie muzeum narodowe planuje roczną wystawę objazdową mumii po całych Stanach Zjednoczonych.

Prokurator przesłuchuje klienta:

- Jesteście oskarżeni o przyjmowanie łapówek. Często braliście?!
- No... od czasu do czasu...
- A wiele?
- No... jakby to powiedzieć...
- Dla dwóch wystarczy?

Welcome to real world – powiedział Morfeusz do Neo, wyłączając rosyjską telewizję państwową.

Rosjanin czyta nagłówek w gazecie: „Tragedia w Izraelu! Pociąg potrafił ciężarówkę. Winien pijany rosyjski imigrant!”.

– No, chociaż tam nasz coś napsocił! Bo u nas zawsze wszystkiemu winni Żydzi...

Przyjeżdża gość zaporożcem (*) do warsztatu i mówi:

- Przydałyby mi się tytanowe tarcze hamulcowe.
- OK, 10 baksów.
- I jeszcze obniżone zawieszenie.
- Też 10 baksów.
- I pełny tuning wizualny.
- Także 10 baksów.
- Jaja sobie robisz?!
- To ty zaczęłaś...

(*) coś jak nasz fiat 125p, tylko gorsze



Studenckie przeboje, czyli teksty studentów i wykładowców. Dziś głównie Akademia Medyczna.

Dr. Pączek (Zaliczenie z patomorfii z nowotworów.)

– I gdzie jeszcze może wystąpić ten nowotwór?

Student:

Obity mi się o uszy narządy płciowe...

Gdy Pączek i cała reszta studentów zwiłaja się ze śmiechu, dodał:

...No, ale nie moje!!!

Na ćwiczeniach z histologii oglądaliśmy spokojnie preparaty z układu płciowego męskiego i co jakiś czas padają teksty typu: „Kto ma przekrój przez nasienie-wód” albo „Mam przekrój przez najądrze, chce ktoś?”. Nagle jeden student (płci męskiej) rzuca dość głośno hasło:

– Mam penis!!!

A asystentka mu na to:

– No, to wcześniej się pan zorientował...

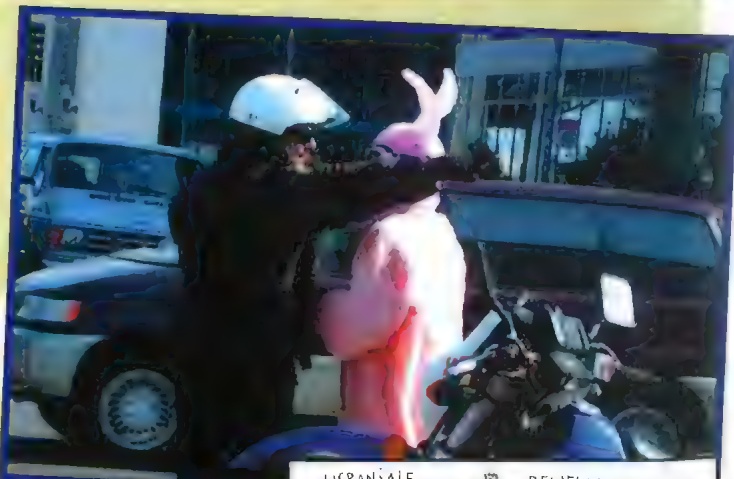
Wykład z botaniki:

Prof. opowiada obrazowo, jak to muchy zapładniają kwiat figi, mówi o jajeczkach i larwach wijących się. Większość studentów ma już miny mocno zniesmaczone, kiedy padają słowa:

– I kiedy jecie figi i coś wam chrzęści w ząbkach...

Tu zawiesił głos, wiele osób już zzieleniało na twarzy, a prof. kończąc zdanie radośnie:

– ...to to są pesteczki!!!!



bezpłatne katalogi 3636

Wyslij SMS pod numer 3636,
a w treści wpisz kod katalogu:

TYLKO U NAS!

ZJM1234 – jeśli chcesz ZaJava (super gry)

ZJM1235 – jeśli chcesz Hot Girls 02 (+18)

ZJM1236 – jeśli chcesz TopDzwonki 02

ZJM1238 – jeśli chcesz Misie Pysie

Opłata za wysłanie SMS-a pod numer 3636 jak za zwykłego SMS-a
wg planu taryfowego u operatora. Dla telefonów z obsługą Java.

18 Edzio sexoholik
i jego dziennik
... czytaj i oglądaj

18

Wyslij SMS o treści ZJM10104 pod numer 74555
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

Kamasutra śmieszna
... że palce lizać

Wyslij SMS
o treści
ZJM10103
pod numer 74555

18

Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

GRY JAVA GRY JAVA GRY JAVA

GRY JAVA nr72555 2,44 zł z VAT

ZJM10114
pod nr 72555 (2,44zł)
N3,N4,N6,M3,E3,E5,
E7,A7,H1,H2

ZJM10113
pod nr 72555 (2,44zł)
N1,N4,N5,N6,S3,S7,S8,
S9,M2,M3,M4,M5,E3,
E5,E7,G1,G2,A1,A2,
A3,A5,A7,A8,H1,H2

ZJM10091
pod nr 72555 (2,44zł)
N1,N2,N5,S3,S8,M2,
M3,M4,M5,M6,E3,
E5,E7

ZJM10705
pod nr 72555 (2,44zł)
N4,N5,N6,M3,E7

ZJM10037
pod nr 72555 (2,44zł)
N1,N2,N4,N5,N6,S3,S7,S8,
S9,M2,M3,M4,M5,M6,E3,
E5,E6,E7,G1,G2,A3,A4,A5,
A7,A8,H1,H2

ZJM10010
pod nr 72555 (2,44zł)
N5,G1,G2,S3,S7,S8,
E3,E5,E7

ZJM10045
pod nr 72555 (2,44zł)
N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,
S8,M2,M3,M4,M5,E3,
E7,G2,A7,H1,H2

ZJM11165
pod nr 72555 (2,44zł)
N3,N6,M3,M5,E5,E7

ZJM10017
pod nr 72555 (2,44zł)
N2,N3,N4,N5,N6,S3,
S5,S4,S7,S8,M3,M4,
E3,E5,E6,M3,A4,
A5,A7,H2

ZJM10886
pod nr 72555 (2,44zł)
N4,N5,N6,S3,S7,
S8,M3,E5,E7,
H1,H2

ZJM10896
pod nr 72555 (2,44zł)
N2,N3,N4,N5,N6,M7

ZJM10996
pod nr 72555 (2,44zł)
N1,N4,N6,S3,S7,S8,
M2,M3,M4,M5,
E5,E7

ZJM10106
pod nr 72555 (2,44zł)
N1,N4,N5,N6,S3,S5,S7,
S8,S9,M2,M3,M4,M5,
E3,E5,E6,E7,G1,G2,G3,
A2,A4,A7,A8,H1,H2

ZJM10042
pod nr 72555 (2,44zł)
N4,N8,M2,M3,M4,
M5,E3,E5,E7

ZJM10000
pod nr 72555 (2,44zł)
N2,N3,N4,N5,N6,S7,
S8,M3,E3,E7

ZJM10007
pod nr 72555 (2,44zł)
N3,N5,N6,S3,S5,S7,S8,
M2,M3,M4,M5,M6,E3,
E6,G1,G2,A2,A3,A4,A5,
A7,A8,H1,H2

ZJM10020
pod nr 72555 (2,44zł)
N1,N2,N4,N5,N6,S3,S7,
S8,M2,M3,M4,M5,M6,
E3,A8,G1,G2,A1,A2,
A3,A5,A7,A8,H1,H2

ZJM10021
pod nr 72555 (2,44zł)
N1,N2,N4,N5,N6,S3,S7,
S8,M2,M3,M4,M5,M6,
E5,G1,G2,A1,A2,A3,
A5,A7,A8,H1,H2

ZJM10804
pod nr 72555 (2,44zł)
N3,N4,N6,S3,S5,S7,
S8,M2,M3,E5,E7,A7,
H1,H2

ZJM10822
pod nr 72555 (2,44zł)
N4,N5,N6,S5,M3,E6

ZJM10069
pod nr 72555 (2,44zł)
N2,N4,N5,N6,S3,S7,S8,
M2,M3,M4,M5,M6,E3,
E5,E6,E7,A2,A4,A5,A7,
A8,H1

ZJM10050
pod nr 72555 (2,44zł)
N1,N2,N4,N5,N6,S3,
S7,S8,M5,M6,E3,E5,
E7,G1

ZJM10067
pod nr 72555 (2,44zł)
N1,N2,N4,N5,N6,S3,S7,
S8,S9,M2,M3,M4,M5,
M6,E3,E5,E6,E7,A1,
A2,A3,A7,A8,H1

ZJM10912
pod nr 72555 (2,44zł)
N1,N3,N4,N5,N6,S3,S5,
S7,S8,S9,M2,M3,M5,
E3,E5,E6,E7,E8,G2,G3,
A2,A4,A7,A8,H1,H2

ZJM10887
pod nr 72555 (2,44zł)
N3,N5,N6,S3,
S5,S7,S8,M2,M3

ZJM11158
pod nr 72555 (2,44zł)
N4,N5,N6,S3,S7,S8,
M3,M5,E3,E5,E6,E7,
G1,G2,H1,H2

ZJM10595
pod nr 72555 (2,44zł)
N3,N4,N5,H2

GORĄCE TYTUŁY

18
ZJM10120
pod nr 72555 (2,44zł)
N1,N2,N4,N5,N6,S3,S7,
S8,S9,M2,M3,M4,M5,
M6,E3,E5,E7,G1,G2,
A7,A8

18
ZJM10029
pod nr 72555 (2,44zł)
N2,N3,N4,N5,N6,S3,S5,
S4,S7,S8,M5,M6,E3,
E5,E6,G1,A3,A4,A5,
A7,A8

18
ZJM10934
pod nr 72555 (2,44zł)
N3,N4,N5,N6,S3,S4,S7,
S8,S9,M2,E5,E7,A2,A7

18
ZJM10062
pod nr 72555 (2,44zł)
N1,N2,N3,N4,N5,N6,S3,
S7,S8,M2,M3,M4,M5,
M6,E3,E5,E7,G1,G2,
A3,A4,A5

18
ZJM10054
pod nr 72555 (2,44zł)
N1,N2,N4,N5,N6,S3,S7,
S8,S9,M2,M3,M4,M6,
E5,E6,A1,A2,A3,A7,A8

18
ZJM10039
pod nr 72555 (2,44zł)
N1,N4,N5,N6,S3,S7,S8,S9,
M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,
E6,A8,G1,G2,G3,A1,A2,
A3,A4,A5,A7,A8,H1,H2

18
ZJM10932
pod nr 72555 (2,44zł)
N3,N4,N5,N6,S3,S7,S8,
M2,M4,M7,E3,E5,E7,
A2,A7

18
ZJM10995
pod nr 72555 (2,44zł)
N1,N4,N6,S3,S7,S8,
M2,M3,M4,M5,E5,E7

18
ZJM10982
pod nr 72555 (2,44zł)
N1,N2,N4,N5,N6,S3,S7,
S8,M2,M3,M4,M5,E3,
E5,E6,E7,G1,G2

GRY JAVA nr75555 6,10 zł z VAT

ZJM10083
pod nr 75555 (6,10zł)
N1,N2,N3,N5,N6,S7,S8,
M2,M5,M6,E3,E5,E6,
E7,G2,A3,A7,H1,H2

ZJM10088
pod nr 75555 (6,10zł)
N1,N4,N5,N6,S3,S7,S8,
S9,M2,M3,M4,M6,E3,
E5,E6,E7,A7,A8,
H1,H2

ZJM10025
pod nr 75555 (6,10zł)
N1,N2,N3,N4,N5,M2,
M3,M4,M5,E5,E7,A7,
A8,H1,H2

ZJM10024
pod nr 75555 (6,10zł)
N1,N2,N5,N6,S3,S7,
S8,E7,M2,M3,M4,M5

ZJM10015
pod nr 75555 (6,10zł)
N1,N2,N3,N4,N5,N6,
S3,S5,S7,S8,M2,M3,
M4,M5,E5,G2,A7,A8,
H1,H2

ZJM11114
pod nr 75555 (6,10zł)
N4,N6,S7,S9,E3,E5,
E6,E7,G1,G2,A4,
A7,A8

ZJM1096
pod nr 75555 (6,10zł)
N2,N4,N5,N6,S7,S9,
M2,M3,M4,M5,M6,
E3,E6,E7,G1,G2,A4,
A7,A8

ZJM11116
pod nr 75555 (6,10zł)
N1,N2,N4,N5,N6,S3,S5,
S7,S8,S9,M2,M4,M5,
E3,E5,E6,E7,A4,A5,
A7,A8,H1,H2

ZJM10115
pod nr 75555 (6,10zł)
N1,N2,N4,N5,N6,S3,S5,
S8,M2,M3,M4,M5,M6,
E3,E4,E7,G1,G2,
H1,H2

JAVA MEGA HITY

Kiko
Rozkręć swoją wyobraźnię grając w
unikalną, interaktywną grę Manga.
Wyslij ZJM10058 pod nr 75555
Dla tel.: N1,N5,S3,S7,S8,S9,M2,M4,M5,M6,E3,E5,
E6,E7,G1,A2,A3,A4,A5,A7,A8,H2

FURIOUS TOKYO
Wyslij ZJM10008 pod nr 75555
Dla tel.: N2,M3,N4,M6,S3,S7,S8,M3,M5,E5,E6,A7,A8,H1,H2

Wyslij ZJM10077 pod nr 75555
Dla telefonów: N1,N2,N3,N4,S3,S8,M2,M3,M4,
M5,M6,E3,E5,E6,G2,A4,A7

Lobcio wygra w konkursie
Przewodząc samochodem Lobcio poprzez niebezpieczne przeszkody.
Wyslij ZJM10080 pod nr 75555
Dla tel.: N1,N2,N3,N4,N5,N6,S3,S5,
E5,G1,G2,A1,A2,A3,A4,A5,A7,A8

Jak pobrać gadżet na telefon? Wyslij SMS-em kod elementu pod wskazany numer: "0" w kodach jest cyfra. Np. aby pobrać grę NAVAL BATTLE wyslij SMS o treści ZJM10077 pod numer 75555. Koszt wysłania SMS-a pod numer 75555 to 1,22 zł z VAT. 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3 zł netto/3,66 zł z VAT; 74555 - 4 zł netto/4,88 zł z VAT; 75555 - 5 zł netto/6,10 zł z VAT. Pamiętaj, aby pobrać dowolny gadżet telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie z WAP i włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na stronę www.paplo.pl Oferta dostępna dla telefonów we wszystkich polskich sieciach. Produkty oznaczone symbolem „18” zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich.

Oferta dostępna dla telefonów we wszystkich polskich sieciach. Produkty oznaczone symbolem „18” zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich. Regulamin usług dostępny jest na stronie www.paplo.pl/pd/regulamin.pdf. Zmiany w dowolnym elemencie jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avantis. Dziwni Reel Music oznaczone * są inspiracją oryginalnym nagraniami.

Real Music
woryginalnym wykonaniu

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów: Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i, 6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610, 7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500, K700i, K750i. Aby pobrać wydanie SMS pod numer 73555 w frecc, wpisując kod wybranego dzwonnika, to BYBUI779

ODGŁOSY NR 73555 3,66 zł z VAT

0202059540: v. gra telefonów: Nokla: 3200, 2220, 6020, 6230, 6230i, 6210, 6630, 6650, 6700, 6810, 6820, 7100, 7610, 7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, C70, CX70, I705; Sbc: SonyEriksen: K300, K500, A700, K750; Aby pobrać wydaj. SMS pod numer 73555 w 2007, wysłać kod wybranego dzwonka, np. BYBU0145

Arash	BYBU0517	BYBP0997	BYBZN1340
Choi Chan	BYBU0516	BYBP1086	BYBZN1421
Give It Up To Me	BYBU0706	BYBP1239	BYBZN1511
...	BYBU0068	BYBP1236	BYBZN1510

WITY	Nr 72555	WITY	Nr 72555
2,44 zł z VAT		2,44 zł z VAT	
POLI	MONO	FILM	POLI MONO
50x75x116	50x75x116	50x75x116	50x75x116

BYBP1201	BYBZNI1478	Desperado	BYBP0311	BYBZNI1468
----------	------------	-----------	----------	------------

AK POBRAC DZWONEK: POLIFONIA (4/8) Aby pobrac wyslij SMS pod numer 72553
 i wybranie dzwonka, np. BYBP1218 DZWONKI ZWYKLE (MONO)
 lub 72555 • Nokia – podaj kod z tabeli, np. BYBZNI1495 • (Sony)

EWA22-BYB

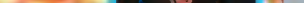
Pamiętnik Nymfomanki

Wyślij SMS o treści **BYBJT0040** pod numer 72555

SAFETY OF 7255 24482V



BYBT117



BYBT11772	BYBT11061	BYBT11111
		



BYBT11188 BYBT11115 BYBT352



DMOT1044 DMOT1045 DMOT1046

Jak pobrać na telefon? Wyslij SMS-em kod elementu pod wskazany numer 0
Jak wysłać komuś na telefon? Wyslij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisz

połączenie: adres, realizacja, kopie, animacje, gry, Java lub JSP, telefon
skonfigurowane połączenie WAP oraz łączona opcja odbioru wiadomości sieci
kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon w

tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod ***72552** tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod **708-577-852**
3,66 zł z VAT/min



BYBT111767 BYBT11063



ANIMACJE nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT



CEVA0228 CEVA0259 CEVA5438 CEVA5480

CEUA5413 CEUA5356 CEUA0262 CEUA0218

CEUA5509 CEUA5490 CEUA5437 CEUA5297

KASIA.BYB pod numerem **7155**

0,001 ± 0,001 mm

Robimy to najtaniej!
sms tylko za 1 zł

Jestem spod znaku Bliźniąt, dwa żywioły w jednym ciele jak ogień i woda, spróbuj odkryć obydwu!!!

 dzwoni pod 708-377-852
3,66 zł z VAT/min

KASIA.BYB pod numer **7155**
tytuł **1,22 ct/545**
dzwon pod ***72552** tytuł **2,44 ct/min**
dzwon pod **109.633.862**

Senka. Lat 19. Troszkę samotna. Chcę poznać nowego chłopaka

5,66 zł z VAT/min

AiGuru S1

• • • • •

MP3 dla cyklisty

1884



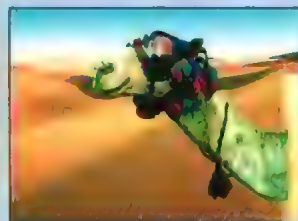
XpressMusic

[illegible]

Studencka promocja

Promocja zbiega się z prezentacją najnowszego notebooka Aristo Vision i275, który jest jednym z pierwszych na polskim rynku komputerem przenośnym, wyposażonym w najnowszy procesor firmy Intel z serii Core 2 Duo. Na wyposażeniu znajdują się 17-calowy ekran z matrycą GLARE, wydajny

Firma AMD potwierdziła spekulacje dotyczące wprowadzenia na rynek długo oczekiwanych procesorów o nazwie kodowej Brisbane. Będą to pierwsze układy tego producenta wykorzystujące technologię 65 nm. Pierwsza seria nowych układów ma się pojawić na półkach sklepowych już w grudniu. Cztery zapowiadane produkty firmy AMD zsonaą oznaczone symbolami Athlon 64 X2 5000+, 4800+, 4400+ oraz 3800+. Wszystkie modele mają 2 x 512 KB pamięci cache drugiego poziomu oraz pobierają maksymalnie 65 W mocy.



GelSprinter – nowa, długo wyczekiwana technologia druku żelowego, zapewniająca wysoką jakość i niskie koszty eksploatacji – dostępna jest już na polskim rynku. Ich główną zaletą jest możliwość otrzymania wysokiej jakości druku niskim nakładem kosztów. Żelowe urządzenia Gestetner wyposażone są w system elektronicznego rozdzielania wydruku na część wykonaną w odcieniach szarości i część kolorową. Funkcja ta umożliwia zmniejszenie intensywności barw na rzecz natężenia czarnych elementów wydruku. W efekcie uzyskiwany w technologii żelowej druk

**DVD 20x!**

www.liteon.com

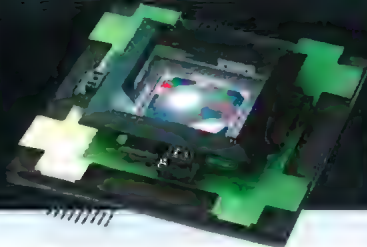


High Definition z PiP

BenQ poszerzył linię monitorów LCD o model FP241W, monitor z interfejsem HDMI i pełnym wsparciem 1080p HD. Monitor ma czas reakcji matrycy 6 ms (GTG), jasność 500 cd/m², kontrast 1000:1, funkcję PIP. FP241W wyposażono w technologię AMA (Advanced Motion Accelerator) oraz Senseye, w łatwy sposób można też regulować parametry wyświetlania obrazu. Bardzo wygodna jest także możliwość pochylania ekranu (zakres 5 do +20 stopni), ustawienia góra-dół czy obracania poziom-pion. Monitor będzie w Polsce do kupienia od końca listopada br. w sugerowanej cenie detalicznej 3749 zł z VAT. Gwarancja 36 miesięcy w systemie door to door.

Kostka





Upravlator

Studio projektowe Art. Lebedev, znane z pokazywanej kilka numerów wcześniej klawiatury Optimus (z ekranikami OLED w klawiszach), zaprezentowało mariaż ekranu z klawiaturą – mnie klawiszy, ale za to większe ekrany, na których można wyświetlać już nie tylko ikony, ale duże i skomplikowane grafiki. Urządzenie może służyć do szybkiego nawigowania po aplikacjach, a także przydać się w wielu innych dziedzinach, choć zbliża się już do dotykowego ekranu LCD.

www.artlebedev.com

Chipset od VIA

VIA, technologia wprowadzająca na rynek chipsety i procesory multimedialne – VIA CN800, jest to zaawansowany układ obsługujący szereg PC Express i pamięci DDR2, z szerokim wachlarzem funkcji multimedialnych, z systemem graficznym VIA Chrome Pro i ISP ze sprzęgową akceleracją odtwarzania MPEG-2 i funkcją obsługi dwóch wyświetaczy DuoView.

koorowy jest pod względem kosztów zaledwie minimalnie wyższy od wydruków czarno-białych.

Bezprzewodowy przesył prądu

Amerkańscy naukowcy z MIT opracowali metodę przekazywania energii elektrycznej do urządzeń bez konieczności użycia przewodów. Oznacza to, że zastosowanie tej technologii powinno zlikwidować niedogodności związane z potrzebą podłączania elektroniki do gniazd elektrycznych za pomocą kabli. Nad podobną technologią pracował już w XIX wieku Nicola Tesla. Zaprezentowana przez naukowców technologia umożliwia bezprzewodowe pobieranie energii ze źródeł oddalonych nawet o kilka metrów. System ten ma wykorzystywać między innymi zjawisko indukcji elektromagnetycznej i wzajemnego rezonansu różnych obiektów.

Zniszcz płytkę

Japońska firma Elecom przedstawiła nietypową niszczarkę krążków CD i DVD. Ładne wzorki, jakie powstają w wyniku głębokiego zarysowania, mają za zadanie uniemożliwić odczyt danych zapisanych na nośniku. Według firmy Elecom, jest to sposób na tyle skuteczny, że spełni wiele surowych wymogów stawianych tego typu urządzeniom przez firmy. Urządzenie pobiera energię ze złącza USB.



Stacjonarny Blu-ray

Podczas warszawskich targów Audio Show Panasonic zaprezentował swój pierwszy stacjonarny odtwarzacz Blu-ray. Płyty BD-Video mogą pomieścić ogromne ilości danych w postaci obrazu i dźwięku. Aby ujawnić pełen potencjał jakości, jaką mogą zapewnić, niezbędny jest odtwarzacz, który będzie w stanie przetwarzać sygnał wideo z prędkością 62,2 milionów pikseli na sekundę, a także obrabiać dane dźwiękowe, których ilość znacznie przekracza to, co zapewniały typowe odtwarzacze CD. Model Panasonic DMP-BD10 wykracza daleko poza te specyfikacje, gdyż jest w stanie przetworzyć do 15 miliardów pikseli na sekundę oraz sygnał audio 192 kHz/24 bity dla każdego z ośmiu kanałów. Ponadto urządzenie charakteryzuje prosta obsługa. Odtwarzacz DMP-BD10 wyposażony jest w sterowanie HDAVI – funkcję, która łączy funkcje telewizora oraz amplitunera kompatybilnego z HDAVI Control. Dzięki temu można jednocześnie, używając jednego przycisku, sterować poszczególnymi komponentami systemu kina domowego.

Multimedialna myszka

Mode Com oferuje w sprzedaży 2 multimedialne myszki komputerowe o nazwach: MC-812 i M-819. Obydwa modele oparte są na technologii podwójnych soczewek optycznych zapewniających pracę z rozdzielczością 800 DPI (myszka MC-812) oraz 1600 DPI (myszka MC-819). Największą jednak ciekawostką MC-812 i MC-819 jest to, że wyposażono je w klawisze funkcji multimedialnych: Play/Pause/Volume up/down/Next/Previous itp. Model bardziej zaawansowany – MC-819 z wielokierunkową rolką, umożliwia przewijanie obrazu w górę, w dół, w prawo i w lewo. Przybliżone ceny to 39 zł za model MC-812 i 52 zł za MC-819.

www.modecom.pl



you can
Canon

Podziel się swoją pasją! Urządzenie wielofunkcyjne PIXMA MP600 dzięki technologii FINE nada kształt Twojej wizji. Przyjazny interfejs, łatwa obsługa za pomocą Easy-Scroll Wheel oraz kolorowy ekran TFT o przekątnej 6,3 cm powodują, że kreacja staje się łatwa i przyjemna. Dalszych inspiracji szukaj na www.canon.pl

PIXMA MP600

Mój styl.
Moja PIXMA.



NAJNOWSZE KOMPONENTY PC!

Komputer, o jakim marzę...

DO NIEDAWNA nie ustawały spekulacje na tematy związane z najnowszymi, zapowiadanyymi dopiero technologiami mającymi poprawić wydajność komputerów, obniżyć ich prądożerność oraz zredukować generowany przez nie hałas.

Wiele osób interesujących się nowinkami sprzętowymi, w tym także redaktorzy wielu magazynów i portali prześcigali się w domysłach na temat nowych procesorów, pamięci oraz układów graficznych, które łąda dzień pojawią się na rynku i go zrewolucjonizują.

Największą burzę wywołał przecieki na temat najnowszego dziecka firmy Nvidia, czyli układów G80. Teorii było mnóstwo. Gdy Nvidia ujawniła pierwszą część specyfikacji, okazało się, że rzeczywiście inżynierowie podeszli do projektu nowego akceleratora poważnie i wyko-

ciekawego i dobrze rokującego na przyszłość.

CO W KARTACH PISZCZY?

W nowym projekcie, znanym do niedawna tylko pod kodową nazwą G80, połączono do tej pory rozdzielone jednostki obliczeniowe zwane shaderami (Vertex i Pixel) w jeden blok składający się nawet ze 128 osobnych potoków (ATI X1950 XTX ma ich 8/48, a Nvidia 7900GTX 8/24). Dzięki takiej unifikacji okazało się, że programiści uzyskali pełną dowolność wykorzystania tychże jednostek do tworzenia grafiki. Co ciekawe, jednostki te można wykorzystać nie tylko do obliczeń wierzchołków, ale także efektów... fizycznych. (Ciekawie brzmiało też dosłowne tłumaczenie terminu Physics Shader na „cieniowanie fizyki”, które przeczytałem na jednym z portali internetowych.) Słynny już system Havok, dzięki któremu dość dobrze odwzorowano interakcje między obiektami w Half-Life'ie 2 i wielu innych grach, ma

być dodatkowo wspomagany właśnie przez shadery kart z serii GeForce 8800. Nvidia nazwała swój system wspomagania obliczeń fizycznych – nie tylko interakcji między obiektami, ale także zachowania płynów, ciał stałych, cząsteczek – Quantum Effects.

Ko jedną nowinką jest **nieco inne podejście do wygładzania krawędzi obiektów w grach** nazwane skrótowo CSAA (Coverage Sampled Antialiasing). Dzięki odmiennemu podejściu do pobierania próbek kolorów pojedynczych punktów możliwe jest dokładniejsze przeliczanie tychże wartości, co w efekcie daje dokładniejsze obliczenia barw pośrednich, czyli wyraźnie lepszą jakość już przy niskich wartościach wygładzania. **Geometry Shader to nic innego jak dodatkowy system pozwalający na dokonywanie obliczeń na wierzchołkach połączonych w grupy** – tutaj między innymi będą obliczane cienie szablonowe oraz fizyczne zależności grup. Jest to jeden

z elementów, jakie wspierane są przez specyfikację DirectX 10.

Na zdjęciach możecie zobaczyć kartę z rodziny GeForce 8800, czyli najszybszą dostępną obecnie wersję GTX. Wyposażono ją w potężny radiator wspomagany ciepłowodami oraz turbiną wymuszającą przepływ powietrza. Niestety jest to niezbędne, gdyż karty pobierają bardzo dużo energii (do 130 W!!). Na GTX zamontowano podwójne złącza zasilania. Jest to zrozumiałe, gdyż zastosowany proces technologiczny 90 nm oraz umieszczenie w układzie ponad 680 milionów tranzystorów wymaga sporej ilości energii.

TESTUJEMY!

Testy kart z serii GeForce 8800 postanowiliśmy sprawdzić w zestawie, który bez przesady można już teraz nazwać komputerem marzeń nie tylko gracza, ale także osoby parającej się tworzeniem grafik komputerowej. Składał się z naj-

ASUS EN8800GTX

Cena: 2250 zł | pl.asus.com

Wyróżnienie POWER za niezwykle wysoki skok wydajności przy utrzymaniu ceny najwydajniejszych do tej pory kart graficznych.

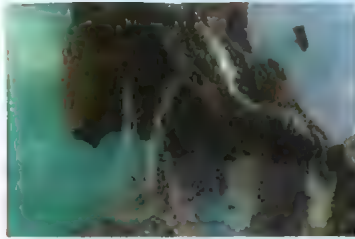


ASUS EN8800GTX

9	POWER	+	niezwykle wysoka wydajność • przyszłościowa architektura (obsługa DirectX 10)
6	ODDZIAŁYWA	+	bardzo mocno się nagrzewa • pobiera bardzo dużo energii (do 160 W)
8	ECO		

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu

EFEKTY DIRECTX 10



>>> Na powyższych grafikach można zobaczyć twarz najnowszej „maskotki” Nvidii noszącej imię Adrienne. W prawym górnym rogu screen z gry Crysis (bardzo bogata flora, cienie, rozbłyśki i sporo innych bajerów oferowanych przez DirectX 10. Niżej ekran z demonstracji technologicznej prezentującej obliczenia efektów fizycznych.

to złącza działające z przepustowością x16) oraz jedno dodatkowe x8, obsadzone kartą graficzną niekoniecznie musi się angażować w tworzenie obrazu, lecz może się zająć obliczeniami efektów... fizycznych!

Kolejną bardzo ciekawą opcją, dostępną już wraz z chipsetami z rodziny nForce 590, jest obsługa pamięci oznaczonych jako SLI-Ready lub EPP (Enhanced Performance Profiles). Dzięki dodatkowym danym zapisanym w pamięci EPROM (umieszczona jest na każdym

module pamięci i zawiera dane na temat specyfikacji kości) możliwe jest **automatyczne podkręcanie parametrów pamięci przez płytę główną**, dzięki czemu uzyskujemy wyższą wydajność bez konieczności ręcznej ingerencji w ustawienia opóźnień. Zyskają tutaj nie tylko osoby, które nie mają za dużego pojęcia o overclockingu, ale także znający się na rzeczy użytkownicy, gdyż wartości EPP są dobrane tak, by wyzłować pamięci do poziomu, który zapewnia im stabilną pracę, ale i maksymalną wydajność.

	ASUS EN8800 GTX Standard	ASUS EN8800 GTX 4 Antialias/8 Anizo
3DMark 03/05/06	32481/15867/11795	20730/15260/9180
Codecreatures	14235	12945
X-3 Reunion (1600 Max/Glow)	79,826	78,316
Far Cry (1024/1600 Max Detail)	137,84/135,52	136,51/130,94
Quake 4 (Ultra 1024/1280/1600)	176,7/174,6/173,1	172,0/165,3/148,6
F.E.A.R (Max 1024/1600)	217/151	163/87
Splinter Cell: Chaos Theory SM 1.1 1024/1600 (SM 3.0)	257,4/164,8 (184,4/99,1)	204,83/109,81 (164,38/86,54)
Company of Heroes	176,7/112,5	142,9/81,0
SM - Shader Model		

nowszej płyty głównej EVGA, wykorzystującej chipset nForce 680i SLI. Jest to już druga premiera w tym samym czasie, którą zaprezentowała Nvidia. Jest to płyta przeznaczona dla procesorów Intel, będąca w stanie poradzić sobie z obsługą najnowszych układów z dwoma i czterema rdzeniami. System DASP (Dynamic Adaptive Spe-

culative Preprocessor) ma za zadanie precyzować instrukcje i dane dla aplikacji, zanim zostaną one wykonane przez procesor, czyli jest to coś w rodzaju dodatkowej pamięci cache i może znacznie przyspieszyć pracę wielu programów. Na płycie można znaleźć także trzy złącza PCIe, z czego dwa można obsadzić kartami graficznymi (są

www.media-tech.eu



Camtrack MT4008

Kamera PC300Kpx z wbudowanym mikrofonem i silnikiem obrotowym



BAST PRO MT4011

Kamera PC300Kpx dla notebooków i laptopów stacjonarnych z wbudowanym mikrofonem



EOS MT4009

Wielkoformatowa kamera PC na zewnętrzną obsługę dla użytkowników profesjonalnych



media-tech

IP Webcam
Widzę Cię!

IP Webcam MT4009

kamera IP działająca niezależnie od komputera, wpinana bezpośrednio w gniazdo RJ45 koncentratora, z podświetleniami 6x1mm LED oraz gniazdem karty SD/MMC

technologia podglądania

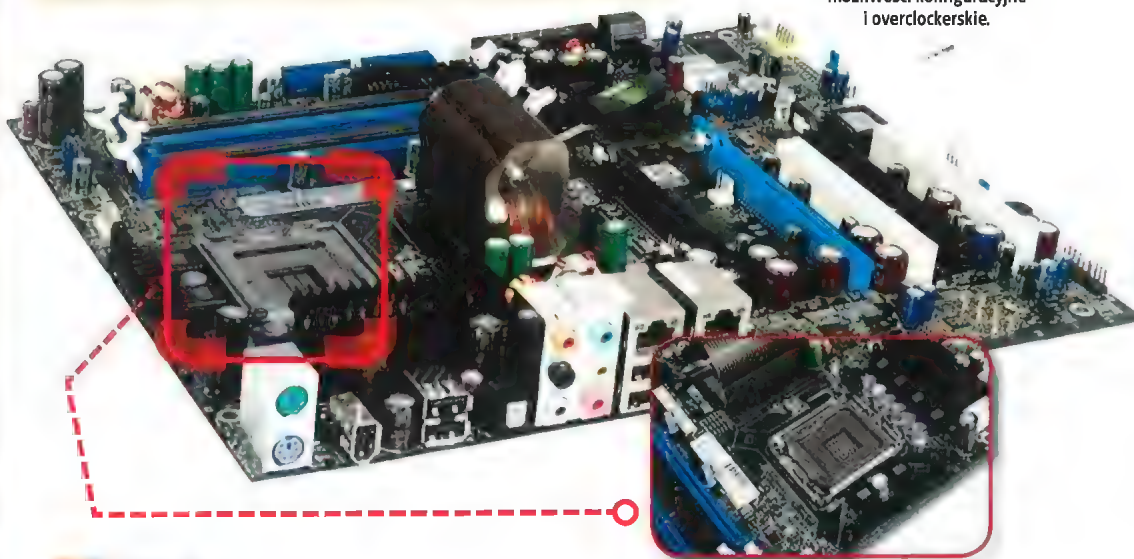
EVGA 122-CK-NF68

Cena: 975 zł | www.evga.com



Wyróżnienie POWER za spore możliwości konfiguracyjne i overclockerskie.

cena, gdyż monitor ten wart jest... około 20 000 złotych!



EVGA 122-CK-NF68

9	POWER	+	spore możliwości rozbudowy • dobrze rozplanowane umieszczenie gniazd i złączy (szczególnie pamięci i kart graficznych) • niezłe możliwości overclockerskie
6	DODATKI	+	radiator na chipsecie powinien mieć chłodzenie zamontowane na stałe (a nie zdejmowane), gdyż strasznie mocno się nagrzewa
7	ECO	+	

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

My użyliśmy do testów pamięci Patriot, zestawu 2 x 1 GB DDR2 PC2-6400 800 MHz Low Latency. Chipset płyty składa się z dwóch układów, których radiatory połączone są ciepłowodami, a same radiatory w większości przypadków dobrze radzą sobie z odprowadzeniem energii cieplnej. Jednak producent dostar-

czył dodatkowy, montowany na mostku północnym moduł wentylatora, dzięki czemu zapewnił bezproblemową i stabilną pracę zestawu. W BIOS-ie zaszyto sporo opcji wspomagających podkręcanie, a zakresy ustawień napięć oraz taktowania poszczególnych elementów zestawu są wprost imponujące.

Aby dopełnić naszą platformę testową, wyposażyliśmy ją w najnowszy procesor czterordzeniowy Intel Core 2 Extreme QX6700 (2,66 GHz) oraz system chłodzenia Zalman Ultra Quiet Cooler CNPS9700 NT. Oczywiście nie mogło zabraknąć zasilacza SilverStone SST-ST60F o mocy 600 W, a także monitora Iiyama AQ5311DT, który wyposażono w matrycę o rozdzielczości 2048 x 1536 pikseli. Ciekawostką jest fakt, że niemal identycznie jak ma to miejsce w monitorach CRT, plamka jest na tyle niewielka, że zmiana rozdzielczości na inną niż fizyczna nie powoduje zbytniego pogorszenia jakości wyświetlanego obrazu. Minusem jest natomiast

Testy przeprowadziliśmy w środowisku Windows XP Professional SP2 PL, gdyż nie ma jeszcze ostatecznej wersji Windows Vista ani żadnych aplikacji gotowych pokazać wykorzystanie DirectX 10. Użyliśmy najnowszych, dostępnych sterowników do chipsetu, karty graficznej, a także pozostałych komponentów systemu. Użyliśmy także standardowo wykorzystywanych przez nas aplikacji i gier.

!...?

Testowana karta ASUS EN8800GTX okazała się na tej platformie prawie 2-krotnie szybsza od testowanej w poprzednim numerze Sapphire Liquid Cooled X1950 XTX TOXIC. Karta po prostu zrobiła na mnie i na kilku kolegach tak piorunujące wrażenie, że zbieraliśmy szczęki po sporej części redakcji. W tabelce możecie odczytać wyniki i porównać do tych, jakie uzyskały ostatnimi czasy inne karty na dość mocnym zestawie testowym. Nawet najbardziej wymagające gry w zestawieniu uruchomione w rozdzielczości 2048 x 1536 przy maksymalnej liczbie detali i innych wodotryskach, jak również 16-krotnym wygładzaniu krawędzi oraz 16-krotnym filtrowaniu anizotropowym nie zeszły ze średnią liczbą klatek poniżej pułapu 40 FPS!

Na takim zestawie będzie jeszcze można pograć przez kilkanaście najbliższych miesięcy, a za niespełna rok będzie to najprawdopodobniej platforma poleca-

Intel Core 2 Extreme QX6700 (2,66 GHz)

Cena: 4350 zł | www.intel.pl



Wyróżnienie POWER za wysoką wydajność i przyszłościową architekturę, oraz obniżenie poboru mocy w stosunku do poprzednich konstrukcji.

Intel Core 2 Extreme QX6700 (2,66 GHz)

9	POWER	+	bardzo wysoka wydajność w aplikacjach 3D i wszelkich innych wykorzystujących więcej niż 2 rdzenie • niezbyt zachłanny na energię i niewydzielający zbyt wiele ciepła
0	DODATKI	+	w grach dodatkowe rdzenie nie dają wyraźnie wyższej wydajności w stosunku do procesorów dwurdzeniowych
4	ECO	+	

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Patriot 2*1 GB DDR2

PC2-6400 800 MHz Low Latency

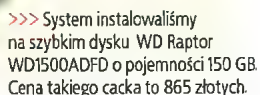
Cena: 1195 zł | www.patriotmem.pl



Patriot 2*1 GB DDR2 PC2-6400 800 MHz Low Latency

8	POWER	+	bardzo wysoka wydajność i podatność na podkręcanie – świetnie sprawdza się system EPP (Enhanced Performance Profiles)
0	DODATKI	+	aby wykorzystać system EPP, trzeba mieć płytę główną z chipsetem nForce 590 lub 680
6	ECO	+	

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu



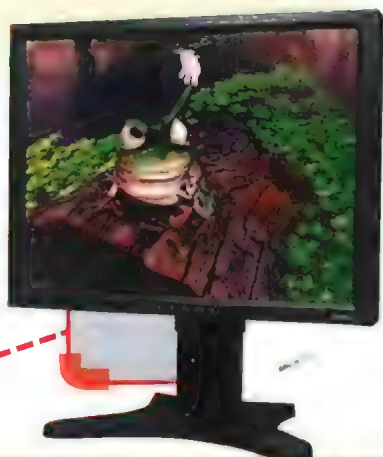
Aby sprawdzić wpływ procesora na gry i aplikacje testowe, sprawdziliśmy zachowanie się tych programów przy włączeniu wszystkich czterech jądrach, a także przy dwóch wyłączonych. W większości przypadków okazało się, że różnice w wydajności systemu były minimalne – nie wpływały na ogólne odczucia z szybkości przetwarzania tak grafiki, jak i obliczeń. Najbardziej obciążał procesor program Cinebench, gdyż jest on w stanie wykorzystywać w pełni moc wszystkich czterech jąder, co zresztą widać po wyni-

Dlatego jeszcze sporo wody musi upłynąć, by przeciętny użytkownik zyskał cokolwiek na posiadaniu w komputerze procesora czterordzeniowego. Jeśli nie korzysta z multimediów oraz nie wykorzystuje zaawansowanych programów do tworzenia grafiki 3D, na razie może skupić uwagę na dwurdzeniowych układach.

Po kilku dniach spędzonych na testach niniejszej platformy mogę stwierdzić, że po kilkunastu miesiącach swego rodzaju nudy, coś zaczęło się dziać. ■ Mike-L

PS. A na koniec – szacunkowy koszt wymienionego zestawu to... 9633 zł. Bez monitora, obudowy, zasilacza i systemu chłodzenia procesora, rzecz jasna. Mniej ekstremalny zestaw znajdziecie w Konfiguratorze na stronie 164.

Cena: około 20 000 zł
| www.iiyama.pl



iiyama AQ5311DT

8 POWER 

0 DODATKO 

3 

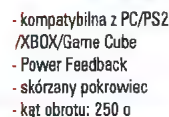
 bardzo wysoka rozdzielczość • niezła jakość czerni
• przy tak małej płaszczy monitor wyświetla dobry jakościowo obraz przy niemal każdej rozdzielczości (jak CRT)

 cena powala na kolana • wiatraczek w obudowie jest wyraźnie słyszalny

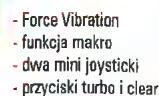
*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



**Sie ma
sie gra!**



SL-6535-TRU STRIKE



MEDUSA 5.1 PROGAMER HEADSET



- dźwięk przestrzenny 5.1
- czuły mikrofon
- trwała i wygodna konstrukcja
- kontroler dźwięku na kablu



Marka SPEED-LINK jest europejskim wiodącym dostawcą produktów dla graczy. W ofercie posiada ponad 500 produktów, z następujących linii: Multimedia, PC Equipment, PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox, Xbox 360, GameCube, Super Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo DS, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance, Cleaning & Storage.

SPEED-LINK w Niemczech i Europie Zachodniej obecny jest już od 30 lat. Produkty tej marki zdobyły uznanie zarówno milionów zadowolonych

użytkowników, jak i ekspertów branży IT. Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor SPEED-LINK na terenie Polski, z przyjemnością informuje o rozpoczęciu ekspansji tej marki również na naszym rynku. W Polsce, tak jak i w innych krajach europejskich, SPEED-LINK będzie dążył do osiągnięcia pozycji lidera rynku, dostarczając do milionów polskich domów doskonałe produkty w atrakcyjnych cenach.

Pytaj o produkty SPEED-LINK w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju!

PEŁNA OFERTA PRODUKTÓW SPEED-LINK DOSTĘPNA NA
WWW.MMV.PL

MULTIMEDIA VISION® Wyłączny importer, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa



DO WSZYSTKIEGO, DO...

Speed-Link 4in1 (SL-6698) i Genius Trio Racer FF

Speed-Link 4in1 (SL-6698) Cena: 249 zł | Dostarczył: Multimedia Vision | www.mmv.pl
Genius Trio Racer FF Cena: 280 zł | Dostarczył: Tabasco Agencja PR | www.geniusnet.com

NA rozgrzewkę przed głównym, wyczerpującym testem proponuję małą psychozabawę. Polegać on będzie na tym, że ja mówię początek zdania, a wy macie je dokończyć. Uwaga, zaczynamy: „coś, co jest do wszystkiego, jest...”. Ciekawe, że w redakcji 100% odpowiedzi brzmiało „...do niczego”... Ale dość już tych głupstw, zajmijmy się omówieniem kierownic „na wszystkie platformy”...

Bohaterem dzisiejszego odcinka naszych nieustających poszukiwań wartościowych ofert są kierownice **Speed-Link 4in1 Power Feedback Leather Wheel (SL-6698)** oraz **Genius Trio Racer FF**. W obydwu przypadkach mówimy o sprzęcie, którego przeznaczeniem jest obsługiwanie zarówno pecetów, jak i konsol, który wyposażony jest w technologię power feedback i którego cena za komplet (kółko i pedały) oscyluje wokół 265 złotych, plus minus 15. Słowem: **całkiem nie mało za całkiem niewiele**. Zwłaszcza dla osób, które jak ja dysponują nielimitowanym dostępem do większości istniejących obecnie konsol.

Jako pierwsza do testów trafiła „4in1” SL-6698 Speed-Linka i przyznam, spodobała mi się od pierwszego wejrzenia. To jednak, przyznaję, głównie dlatego, że już wcześniej miałem do czynienia ze stricte pecetową jej odpowiedniczką – SL-6697. Wiedziałem już więc, że kółko kryte jest prawdziwą skórą, dzięki czemu grając zachowujemy kontrolę w pełnej skali 250 stopni obrotu. Niestety, miałem już zarazem wyrobioną opinię na temat pedałów gazu i hamulca, które wymagają odpowiedniego ułożenia stopy, gdyż lubią się blokować na gumowym klocku umieszczonym dokładnie pod nimi.

Testy SL-6698 jednak rozpoczęły się niezbyt szczęśliwie. Nie wiedzieć czemu – na tym samym komputerze, tych samych sterownikach i w tej samej grze (Porsche 2000), na których SL-6697 działała idealnie, „4in1” zdecydowała, że co za dużo, to niezdrowo i **odcięła mi obsługę osi Y, ściślej: pedałów**. (I to wcale nie wskutek interwencji

przedstawicieli LPR.) Interesujące o tyle, że ponowne wpięcie tej pecetowej rozwiązało problem natychmiast i bez najmniejszych ingerencji z mojej strony. W sumie do teraz nie wiem, czemu próba nawiązania kontaktu z pierwszą z czterech platform – PC – zakończyła się jedynie połowicznym sukcesem.

Niezrażony jednak ruszyłem w stronę telewizora i podpiętych pod niego konsol PlayStation 2 i Xbox – dwóch kolejnych platform z „4 in 1” (ostatnia, GameCube, nie znalazła nigdy mojego uznania; nie wiem też, czy istnieją gry na konsoli Nintendo, które wypadają obsługiwać kierownicą...). Tu testy przy użyciu odpowiednio Gran Turismo 4: Prologue oraz Forza Motorsport – symulatorów dostępnych na nich, dowiodły, że **jedynym, co nie musi się podobać, jest wyraźnie sztuczny mechanizm power feedback, jaki generuje kółko**. Wymagana też była korekta jego czułości, niemniej – sprzęt na konsolach się sprawdził.

Drugą na warsztat trafił produkt Geniusa – Trio Racer FF. Pozbawione obicia z miękkim dotykiem (i zapachu) skóry kółko ma podobny kąt obrotu i podobną czułość. Nic dziwnego – w obydwu przypadkach mamy do czynienia z tym samym modulem głównym, dzięki czemu np. identyczne mogą być elementy mocowania: obejmą na blat biurka czy „łapki” stabilizujące kierownicę po ułożeniu jej na udach (moja Pani jednak wspomniała coś o seksizmie, gdyż zablokowanie kierownicy wymaga wybitnie niekobiecej postawy siedzącej). Nieco inaczej i nieco mniej wygodnie obsługuje się centralnie umieszczony krzyżak.

Testy praktyczne jednak Trio Racer FF rozpoczął przebojowo – Porsche 2000 zauważył istnienie pedałów, nie

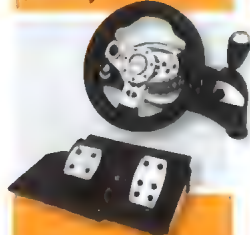
Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Speed-Link 4in1 (SL-6698)
PRZYCISKI: 10
WIBRACJE: tak
PODŁĄCZENIE: USB, porty konsol
KABEL: 2 m

Alternatywa



Media-Tech Chase Booster (MT 176)
Cena: 170 zł

12 programowalnych przycisków
Podstawa z pedałami
Interfejs: USB 1.1, PSone, PlayStation 2
Efekt vibracji Vibration Force

Speed-Link 4in1 (SL-6698)

7	POWER	+	współpracuje w zasadzie ze wszystkimi platformami
3	ODDATKI	•	przyciąga zarówno kierownicę, jak i pedały
7	ECO	•	skórzany pokrowiec na kółko
7		-	problemy z pedałami na PC

COWON iAUDIO T2 512 MB | CREATIVE ZEN V PLUS 4 GB



>>> Słuchawki wraz z estetyczną obejmą tworzą coś w rodzaju naszyjnika

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Cowon iAudio T2
Obsługiwane formaty: MP3, WMA, OGG, FLAC, WAV
Pamięć: 512 MB
Bateria: wbudowany litowo-polimerowy akumulator
Zasilanie: USB
Czas pracy: do 12 godzin
Czas ładowania: około 2 godzin
Wyświetlacz: kolorowy OLED, rozdzielczość 96 x 64
Waga: 24 g



>>> Sterowanie przyciskami jest dość wygodne.



DWA MARKOWE GADŻETY

Cowon iAudio T2 512 MB i Creative Zen V Plus 4 GB

Cowon iAudio T2 Cena: 549 zł | Dystrybutor: Cowon | www.iaudio.pl Creative Zen V Plus Cena: 749 zł | Dystrybutor: Creative | www.creative.com

MAM UCZUCIE de ja vu. Czy ja tych odtwarzaczy już nie testowałem? Według moich archiwów – nie. Co nie zmienia faktu, że Creative i iAudio nie zmieniają zbyt wiele w swoich nowych konstrukcjach.

Do testów dotarli do nas dwa odtwarzacze – Cowon iAudio T2 oraz Zen V Plus. Ten pierwszy wyposażony jest w 512 MB, drugi w 4 GB – nie jest to jednak reguła, na rynku znaleźć je można w różnych pojemnościach. Na pierwszy ogień weźmy Creative'a Zen V Plus. Co oferuje?

Zakres jego możliwości jest standardowy, oprócz pojemności nie wybija się ponad to, do czego przyzwyczaiły nas odtwarzacze „MP4”. Pierwszym i najważniejszym jego zastosowaniem jest oczywiście odtwarzanie muzyki, oprócz tego jednak możesz za jego pomocą oglądać zdjęcia,

filmy, nagrywać dźwięki i słuchać radia. W przypadku dwóch pierwszych możliwości nie liczą na szczególnie olśniewającą jakość – półtoracalowy wyświetlacz o niskiej rozdzielczości nie pozwala na rozpoznawanie ludzi na zdjęciu grupowym, a niska liczba klatek na sekundę i konieczność konwertowania filmów przed obejrzeniem skutecznie zniechęcają od używania tej opcji.

W swoim głównym zastosowaniu Zen V Plus jednak sprawdza się znakomicie – jakość dźwięku jest bardzo wysoka, wykonanie słuchawek również nie pozostawia wiele do życzenia. To już jednak właściwie standard, jeśli chodzi o wszystkie odtwarzacze Creative'a – urządzenie wygląda naprawdę ładnie, a wykonanie dopieszczone. Niestety od creative'owskiej normy nie odstaje również obsługa.

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Obsługiwane formaty: MP3, WMA, WAV, JPEG
Wbudowana pamięć: 4 GB
Odtwarzanie wideo
Wbudowane radio
Wyświetlacz: 1,5" OLED, 128 x 128, 262 tys. kolorów
Możliwość nagrywania: wbudowany mikrofon, z radia i Line-In
Zasilanie: wbudowana bateria litowo-jonowa
Maks. czas pracy z baterią: 15 h
Waga: 43 g
Dodatkowo: pasek na szyję, etui, przewód Line-In

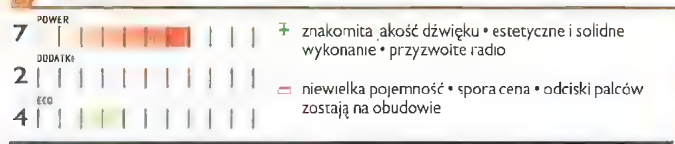
Po podłączeniu do komputera Windows nie rozpoznaje odtwarzacza jako dysku, wszystkie dane musisz na niego kopiować za pomocą dołączonego oprogramowania. To rozwiązanie nigdy mi się nie podobało i zawsze będę je krytykował – niczemu nie służy, a tylko utrudnia kontakt z urządzeniem (jeśli chcesz skopiować od znajomego plik MP3, musisz instalować mu całą creative'owską aplikację). Co prawda, istnieje możliwość przeznaczenia pewnej ilości miejsca na dysk przenośny, jednak sam odtwarzacz wrzuconych w ten sposób plików wcale nie widzi. **Bardzo pochwalę muszę za to radio**, które jest naprawdę przednie. Szczególnie spodobało mi się błyskawiczne i bezbłędne wyszukiwanie stacji.

iAudio T2 to sprzęt z nieco innej bajki. Ma mniejszą pojemność, brak mu również dużego wyświetlacza. Podobnie jak propozycja Creative'a, wykończony jest bardzo dobrze – estetyce nie mam prawie nic do zarzucenia (jedynym problemem jest to, że na eleganckim tworzywie zostają odciski palców). Dużym jego plusem jest działanie jako dysk (kopiujesz muzykę i słuchasz – bez niepotrzebnych aplikacji, które są jednak dołączone w zestawie, jeśli ktoś lubi). Do tego dochodzi niezłe (choć gorsze niż w Zenie) radio.

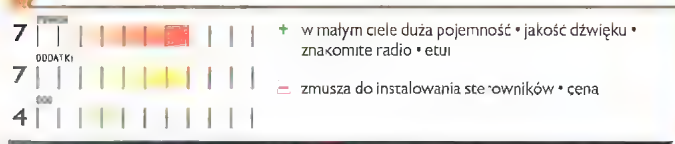
Słuchawki dołączone do odtwarzacza to „obroża” (choć bardziej w kontekście wykonania urządzenia pasowałoby tu słowo: naszyjnik), co nie każdemu się podoba – mnie na przykład nie. Na szczęście wbrew pozorom można bezproblemowo je odłączyć i wpiąć swoje za pomocą mini jacka.

Oba testowane odtwarzacze są wyposażone we wbudowane baterie zasilane tylko przez port USB, w żadnym zestawie nie została dołączona ładowarka sieciowa bądź samochodowa, o taką trzeba postarać się samemu (choć przy cenie odtwarzacza zwykła przejściówka kosztuje niewiele). Oba urządzenia mogą polecić, choć raczej ludziom, dla których ważny jest przede wszystkim wygląd i gadżetowość sprzętu. ■ MQC

Cowon iAudio T2



Creative Zen V Plus



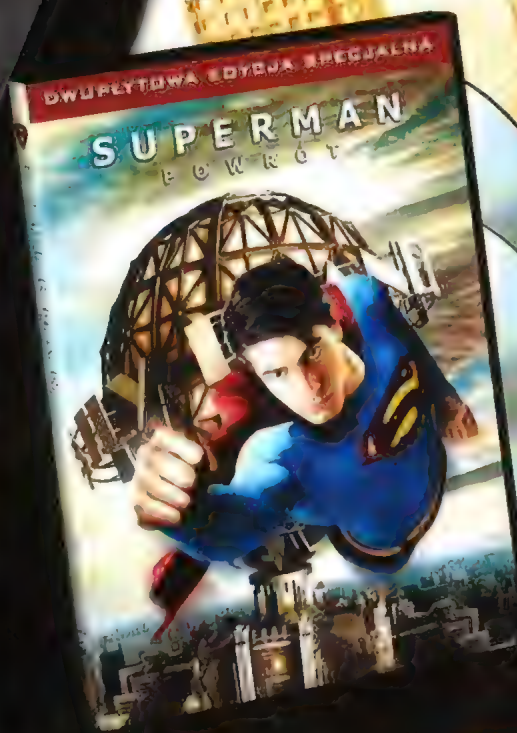
Alternatywa



Creative Zen V
Producent: Creative
Cena: 499 zł
Uboższa wersja opisywanego obok sprzętu – różni się od niego właściwie tylko tym, że ma mniejszą pojemność, nie ma radia i możliwości oglądania filmów.

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu

WZNIĘŚ SIĘ PONAD PRZECIĘTNOŚĆ!



JUŻ 17 LISTOPADA TYLKO NA DVD!
PRAWIE 3 GODZINY DODATKÓW SPECJALNYCH, W KTÓRYCH
ZNAJDZIESZ 11 SCEN NIGDY WCZEŚNIEJ NIEPOKAZYWANYCH.

SZUKAJ W DOBRZYCH SKLEPACH I WYPOŻYCZALNIACH.

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
A LEGENDARY PICTURES AND JON PETERS PRODUCTION A BRIAN SINGER FILM "SUPERMAN RETURNS" BRANDON ROUTH KATE BOSWORTH
JAMES MARSDEN FRANK LANGELLA EVA MARIE SAINT PARKER POSEY KAL PENN SAM HUNTINGTON AND KEVIN SPACEY EDITOR LOUISE MINGENBACH MUSIC BY JOHN OTTMAN
EXECUTIVE PRODUCERS JOHN OTTMAN ELLIOT GRAHAM PRODUCED BY GUY HENDRIX DYAS PRODUCED BY NEWTON THOMAS SIGEL ASC PRODUCED BY CHRIS LEE THOMAS TULL SCOTT MEDWICK PRODUCED BY JON PETERS BRIAN SINGER GILBERT ADLEN
SCREENPLAY BY JERRY SHEER & JOE SHUSTER BASED UPON CHARACTERS CREATED BY DC COMICS STORY BY BRIAN SINGER & MICHAEL DOUGHERTY & DAN HARRIS DIRECTED BY MICHAEL DOUGHERTY & DAN HARRIS



Copyright © 2006 Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved.

TM & © 2006 Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved.



www.wbv.pl

www.dccomics.com

www.warnervideo.com

SUPERMAN and all related characters and trademarks are trademarks of and © DC Comics. TM & © 2006 Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved.



RECOSADA

POPCORN

onet.pl



Radio 24

PARTNERZY
PROMOCJI

KONFIGURATOR

Witamy w poradniku
przygotowanym razem z jednym
z tańszych sklepów
internetowych w Polsce.
Znajdziecie w nim trzy komputery

(za około 1500, 2500 i ponad
5000 złotych) przygotowane tak, by jak najlepiej służyły graczom. Uwaga:
są to ceny samych komputerów bez myszek, klawiatur, Windows czy
monitorów, ale wyszliśmy z założenia, że to większość graczy już ma.

Allor | Wybieramy komputer dla gracza

Jak i czym testowaliśmy?

Na każdym komputerze zainstalowany został Windows XP Professional SP2 z łatkami krytycznymi i sterownikami w najnowszych wersjach. Testy przeprowadziliśmy za pomocą 3DMark 2006 (test standardowy), Call of Duty 2 (demo z lądowania w Normandii) oraz Company of Heroes (wbudowany benchmark).

Zestaw podstawowy

Płyta główna	MSI K9N Neo-F nForce 550	279
Procesor	AMD Sempron 64 2800+	189
Pamięć	DDR2 1GB 533 MHz	369
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 80 GB	165
Karta graficzna	Galaxy GF7600GS 256 MB	379
Napęd optyczny	LiteOn DVD-RW +/- Black	99
Obudowa	Midi ATX Tracer Snake 4Life 400	149
Zasilacz	dostarczony razem z obudową	0
Cena całości:		1629

Dlaczego?

Wśród najtańszych procesorów AMD jest najszybsze, a podstawka AM2 pozwoli w przyszłości wymienić procesor na lepszy. Wadą zestawu jest większa od 1500 złotych kwota, ale niższa z ceną komputera, na którym można zagrać w nowe gry, zejść się już nie da.

Dla fanów ATI: identyczny zestaw, ale z Radeonem X1600Pro prezentowaliśmy miesiąc temu, jest on jednak wolniejszy przy minimalnej różnicy w cenie.



Wyniki	
3DMark2006:	
Ogólny.....	1963
SM 2.0.....	877
HDR/SM 3.0.....	772
CPU.....	618
Call of Duty 2	
Niskie detale:	
800 x 600.....	29
1280 x 1024.....	27
1600 x 1200.....	21

Company of Heroes	
Niskie detale (średnia liczba FPS):	
800 x 600.....	72
1280 x 1024.....	70
1600 x 1200.....	60
Wysokie detale:	
800 x 600.....	28
1280 x 1024.....	17
1600 x 1200.....	12

Dla kogo?

Dla osób szukających taniego komputera, na którym można jednak zagrać w nowe gry.

Zestaw zaawansowany

Płyta główna	MSI K9N Neo-F nForce 550	279
Procesor	AMD Athlon 64 X2 3600+	499
Pamięć	DDR2 2GB 667 MHz	449
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 160 GB	215
Karta graficzna	Galaxy GF7900GS 256 MB	499
Napęd optyczny	LiteOn DVD-RW +/- Black	99
Obudowa	Midi ATX Tracer Snake 4Life 400	149
Zasilacz	dostarczony razem z obudową	0
Cena całości:		2359

Dlaczego?

AMD wypada także najlepiej na średniej półce cenowej, a dzięki obniżkom cen i wymianie Radeona na GeForce'a udało się zejść z ceną poniżej 2500.

Dla fanów ATI: identyczny zestaw, ale z Radeonem X1900 GT 256 PCIe przedstawiliśmy miesiąc temu – wydajność obu jest bardzo podobna (gorsza w 3D Marku i CoH, nieco lepsza w CoD2), nieco taniej wychodzi jednak GeForce.



Wyniki	
3DMark2006:	
Ogólny.....	4645
SM 2.0.....	1963
HDR/SM 3.0.....	1919
CPU.....	1500
Call of Duty 2	
Niskie detale:	
800 x 600.....	48
1280 x 1024.....	46
1600 x 1200.....	40

Company of Heroes	
Niskie detale (średnia liczba FPS):	
800 x 600.....	141
1280 x 1024.....	144
1600 x 1200.....	134
Wysokie detale:	
800 x 600.....	71
1280 x 1024.....	50
1600 x 1200.....	37

Dla kogo?

Proponujemy dla osób poszukujących dobrego komputera do grania w rozsądnej cenie.

Zestaw super

Płyta główna	Asus P5N2-SLI SE Deluxe nForce SLI X16	739
Procesor	Intel Core 2 Duo E6600	1159
Pamięć	Geil 2GB DDR2 667 Dual Channel Kit	929
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 320 GB	355
Karta graficzna	EVGA GF 8800GTX 768 MB	1199
Napęd optyczny	LiteOn DVD-RW +/- Black	99
Obudowa	Charmco DX-018-D-U-400	399
Zasilacz	Dostarczony razem z obudową	0
Cena całości:		5971

Dlaczego?

Core Duo Intela nie ma konkurencji wśród procesorów, a GeForce 8800 GTX to najlepsza karta kompatybilna z DirectX 10 (pozostawiająca konkurencję daleko w tyle). Uwaga: cenę można zbić prawie o 1000 zł, wybierając GeForce 8800 GTS oraz Core Duo E630 – różnica w wydajności będzie adekwatna do różnicy w cenie.

Dla fanów ATI: Albo kupicie kartę Nvidii teraz, albo ATI – ale dopiero za parę miesięcy.



Wyniki	
3DMark2006:	
Ogólny.....	9995
SM 2.0.....	4675
HDR/SM 3.0.....	4828
CPU.....	2105
Call of Duty 2	
Niskie detale:	
800 x 600.....	85
1280 x 1024.....	85
1600 x 1200.....	79

Company of Heroes	
Niskie detale (średnia liczba FPS):	
800 x 600.....	340
1280 x 1024.....	334
1600 x 1200.....	304
Wysokie detale:	
800 x 600.....	164
1280 x 1024.....	126
1600 x 1200.....	101

Dla kogo?

Jeśli chcesz się przygotować na nadejście DirectX 10 (Windows Vista), nie masz innego wyboru.

www.pcformat.pl

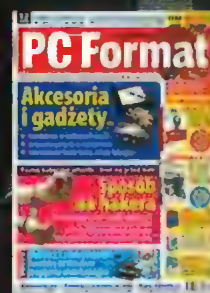
PC Format

niezbędny | praktyczny | nowoczesny poradnik komputerowy

- Zawsze 5 pełnych wersji na CD
- Obsługa programów krok po kroku
- Przystępne i praktyczne porady
- Profesjonalne testy i porównania
- Internetowe forum czytelników

**Fachowo
pomagamy
obsługiwać
komputer**

tylko
**6⁵⁰
ZŁ**



→ Szukaj co miesiąc w kioskach i salonach prasowych

SALTYNION REDACTION

Różne spojrzenia

✉ Nie lubię was. Bo kiedy patrzę na tę cholerną kolekcję CDA, mam dość. Ile kasy poszło się paść? Ale mniejsza o kasę. Ile to lat minęło? Dla mnie z CDA mija dokładnie 6 lat. Kawał życia. Ale najgorsze jest to, że wówczas było inaczej... Wasze pismo sprawiło mi radość inaczej niż dziś. Wówczas liczyły się gry. Byliście młodszy, w którym mogłem przeczytać o tym „co na pewno mi nie pójdzie”, bo miałem przestarzałego PC. Teraz moc obliczeniowa mojego PC pozwala na wszystko, a wasze pismo... czytam... ale czytam inaczej. Oczekuję czegoś więcej.

Kiedy sobie czytam nr np. z 2000 r., znów staję się tylko dzieckiem. Chodzącym do podstawówki dzieckiem. Tak je odbieram. Nry z tamtego okresu właśnie z tym mi się kojarzą. Gdy wracam do domu z nowym CDA, staję się dorosły. Mam wrażenie, że teraz dostrzegam inne rzeczy w CDA. Kiedyś widziałem GRY!

Teraz widzę szatę graficzną, teraz widzę układ stron i tekstu, zwracam uwagę na to, co jest napisane. Doszukuję się delikatnych elementów, którymi od zawsze się posługujecie, a trafiają tylko do pewnej grupy odbiorców. Nie mówię lepszej czy gorszej. Innej. Każdy chce czego innego. Ja szukam pewnych ważnych dla mnie elementów, inni szukają ważnych dla nich. Ale chociaż gry stanowią coraz mniejszy element mojego życia, mam szczerą nadzieję, że spędzę z CDA jeszcze niejedno leniwe lato i jeszcze nieraz będę je czytał pod ławką w szkole i znów przy migoczącej chincie, rozłożony jak komputer przy upgradzie na kanapie będę czytał CDA w czasie przerwy świątecznej.

PS Nie wiem, skąd takie przemyślenia. Pewnie stąd, że nagle się połapałem, że czas tak strasznie szybko leci...

Walek Winny

...Mnie to mówisz? :)

Wieczna wojna :)

✉ Po trzech miesiącach od ukazania się konsoli parzącej kawę pojawiłaby się analogiczna przystawka do peceta. Po pół roku pecetowa przystawka robiłaby kilkanaście gatunków kaw i herbat oraz zostałaby zintegrowana z gofrownicą, frytkownicą i mikrofalą. Po dwóch latach właściciele konsol

upieraliby się, że ten jedyny gatunek kawy serwowany przez ich konsolę z miesiąca na miesiąc smakuje coraz lepiej i to bez konieczności upgrade'u, a poza tym za kolejne dwa lata wejdzie konsola następnej generacji i wtedy zobaczycie, cholerni pececiarze.

[??]

Poniżmy fakt, że nasza „kawiarka” musiałaby mieć najnowsze stery Mikrokoffu, od czasu do czasu zamiast kawy robiłaby herbatkę z mięty albo nic nie robiła i wymagała chłodzenia trzema wentylatorami, a jej cena sięgałaby kosmosu, to wszystko w sumie się zgadza. :)

Obraz czytelnika

✉ Wicie, zauważyłem, że lepiej się sprzedają te pisma, które kreują obraz czytelnika, dla którego są przeznaczone (uff...). Na przykład niech będzie... „Playboy”. Gazeta jest w gruncie rzeczy przeznaczona dla takich... no... wiecznych chłopców? Tak samo wykreujecie (kreujecie?) swojego Idealnego Czytelnika. Jest to koleś ocytany, z dużym dystansem do rzeczywistości, lubiący gry i dziewczyny. :) Zaraz zaatakują mnie feministki, bo to przecież dyskryminacja i męska dominacja! Mówiłem tylko o mężczyznach. A więc Idealna Czytelniczka: superlaska 90 x 60 x 90, czytająca, dowcipna, kochająca komputer na równi z chłopakami. Aha i jeszcze superlaska. Czym się różni te opisy? Pozostawiam to wam do refleksji.

Taaak... Jestem ciekawy, jaka atmosfera panuje u was w pracy. Śmiertelna powaga, wyluzowane towarzyszycho czy też może zgraja złośliwców?

Najróżniejsza. Jest czas i na powagę, i na luz. W każdym razie nikt na widok Naczelnictwa nie zrywa się na równe nogi albo pochyla nisko głowę, by pokazać, jak bardzo pogrążony jest w pracy. Jest sporo wzajemnych złośliwostek i rozmaitych „dogryzek”, o które nikt się nie czepia (no, raz KTOŚ się jakby lekko obraził o „eldjezd gupi”, bo nie wiedział, kto to napisał :) wiedząc, że a) to nie jest mówione serio, b) teraz mi dogryżają, ale za chwilę się zrewanżuję.



Hej! Które to już kolejne wydanie AR? 122? Hmm... zgroza. A jednak jakoś to się ciągle toczy, bawłąc i was, i mnie... No to żeby w 2007 było tak samo (tylko z lepszymi tekstami z obu stron, hehe).

Ogólnie robienie pisma to nie taśma produkcyjna w fabryce (choć jak najbardziej trzeba się wyrabiać na czas, niestety!), zatem panuje tu atmosfera pewnej swobody. Może poza dedajkami, kiedy nerwowka jest czasem nie z tej ziemi.

Z doświadczenia (nie mojego, jeszcze) wiem, jak ważna jest taka atmosfera. Kilka przykładów. Moja matka pracuje z ludźmi... hm... złośliwymi i trochę dziwnymi (w negatywnym znaczeniu). Otóż, jej kierownik jest człowiekiem dość bojowo nastawionym do świata (Jezu, jeśli on to przeczyta...). Tzn. lubi walczyć ze wszystkimi o wszystko (to trochę jak ty, Smugg). Lubi też wyzłościwać się. Kiedy wraca z urlopu, lubi na głos cieszyć się, że w miejscu, z którego właśnie wrócił, pada deszcz...

Hehe, ja go rozumiem.

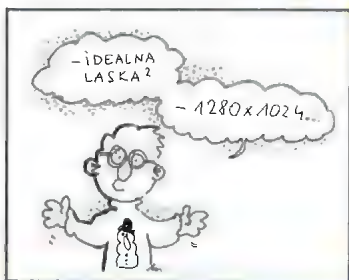
Z kolei jeden z moich kumpli pracuje w urzędzie i zarządza siecią. On z kolei nic nie robi przez ok. 8 godzin, tylko gapi się w monitor! Może i wielu z czytelników marzy o takiej ciekawej pracy, ale ja...

Tjaaa. Fascynująca robota. Prawie tak samo jak patrzeć na to jak sennie farba na ścianie. A wiesz jak dla mnie wygląda piekło? Ktoś mi mówi, że muszę być księgowym. Brrr, po prostu papierkologia (a czymże nym jest księgowość?) przysparza mi o dreszcze i zimne poty.

No nic, kończę. Chciałem jeszcze powiedzieć, że do żadnego innego pisma bym takiego listu nie napisał.

Willow

A ja chciałem powiedzieć, że żadne inne pismo takiego listu by nie wydrukowało. :)



Busted mythbusters!

✉ Małe veto do felietonu MythBusters Mac Abry z numeru 11/06. Otóż, możemy tam przeczytać „Naturalnie. żywy człowiek trafiony kilkoma kulami może instynktownie, reagując na ból, rzucić się do tyłu czy

potoczyć wstecz”. No kurdę, ma się rozumieć, że tak będzie. Ostatnio miałem (nie)przyjemność być zaczepionym przez bandę dresów. Niestety nie wytrzymałem nerwowo i zamiast puścić mimo uszu zaczepki, przypierścizłem dość mocno jednemu z nich centralnie w ryja. NIGDY CZEGOŚ TAKIEGO NIE RÓBIE!!!! Dres może miał lekkie zaczerwienienie na twarzy, ale jak mi oddał, zobaczyłem Oriona i parę innych konstelacji. Poleciałem do tyłu jakieś 2-3 metry. A bolało jeszcze przez tydzień. I teraz będzie mi tu taki Big Mac (Abra) pieprzył głupoty, że człowiek „może delikatnie polecieć do tyłu”. Chyba kula z pistoletu ma mniejszą siłę od pięchy dresa, nie??

Jak widzisz – nie. Fizyki się nie oszuka przecież. Zwróć uwagę, że wykorzystał pewnie masę ciała (80-100 kg?) do uderzenia, a to pomnożone przez prędkość pięści jest jednak mocniejsze łupnięcie niż 9 gram ołowiu lecące z prędkością ponaddwukrotną. Tjaaa... (Wyrzyki współczucia od Mac Abry, który dodał, że mimo wszystko lepiej wziąć z pięchy jak z jakiegos gnatu po twarzy.)

No a tak poza tym to CDA jest OK.

MG42



AR-eakcje

✉ Salut

Tekst brata Saszymarcina wywołał spory odzew naszych czytelników... Ale są to zbyt smutne listy, by zapelniać nimi AR. Oto jeden z nich.

Po przeczytaniu listu (CDA 11/06), który poruszył mnie do głębi, autentycznie się popłakałem. Sam nie wiem, kiedy czy zaczął cieknać mi po twarzy jak deszcz. Wyobrażam sobie wasze reakcje – byliście dla chłopaka najlepszym pismem, uwielbiał was. A teraz musi odejść. I nic nie można zrobić. Jest mi strasznie smutno, że wierny czytelnik nie weźmie już CDA do rąk. Kończę już, bo zaraz się znowu popłaczę.

Harven

Skoro martwi się nie żywią, czemu żywi się martwią?

✓ **Numer 12/2006 uznaję za najlepszy od ok. trzech lat. Pominę to, że zawierał recenzję giga-hitu – to nie Wasza zasługa. Za to bezsprzecznie Waszą zasługą jest to, że recenzje... znów były pisane niczym przez dzieci. Ale nie, nie chodzi o to, że były infantylne. Były przepelnione radością z grania, to dziecięcą pasją, której tak mi brakowało od wielu numerów. (...) Takie teksty chce się czytać!**

Wiesz, jak się pojawiają gry, w które aż chce się grać... to i po tekstach to widać...

Była też mroczna strona numeru :> Taka sytuacja: trwa wykład i lecą długie minuty statystyk na temat samobójstw, wypadków samochodowych, zgonów osób niepełnosprawnych i dzieci. Grobowa cisza na sali... skażona pojedynczym radosnym rechotem z końca auli. Tak, to ja, czytałem AR! :]

Vangel

✓ **SMG, w ostatnim AR skarżyłeś się że maolaty używa długiego i jakże głupiego słowa BYNĄJMNIĘ:) Co w tym złego ?? twoje „IMO” wcale nie lepsze !!!**

Itz

Nie lepsze, a nawet gorsze, bo to czysty anglicyzm, ale za to IMO :) używane tam, gdzie trzeba...

Czytajmy lektury szkolne

✓ **Maria Dąbrowska „Marcin Kozera”.**

„Nie ćpaj, bo mi w oczy leci! – krzyczała Zosia.”

Refleksje ogólne

✓ **W czasie cudownego okresu zwanego wakacjami szedłem ulicą z moimi starszaki. Temat zszedł na rozmowy o grach komputerowych, gdyż mój ojczulek jest równie zapalonym, acz niemłodym graczem (no dobra, młody duchem). (...) W pewnym momencie głos zabiera matuła skazana na słuchanie naszych dialogów – i mówi o dzisiejszej młodzieży, że wulgarna, chamska, niekulturalna itd.**

Niestety, IMO ma sporo racji. Nie będę twierdził, że dotyczy to całej populacji – ale ogółnie, czołga młodzieży, strasznie „spadliście na psy” przez 10 lat, jeśli idzie o ogólny poziom kultury osobistej. Niestety. Ale to chyba normalne, że każde kolejne pokolenie jest (z punktu widzenia kogoś starszego) tak odbierane.

W końcu winowajcami ogłasza komputery. Ja oczywiście się sprzeciwiam, po czym matuła dodaje, że największa w tym wina rodziców. (...) Otóż, w dzisiejszych czasach komputer często pełni rolę rodzica, bo ci zapracowani nie mają czasu dla własnych pociech. (W sumie to już wina naszych kochanych polityków: ludzie pracują od rana do wieczora za grosze i trudno im się dziwić, że nie mają czasu dla dzieci.)



Nie lubię naszych polityków, ale tu akurat chyba dostali bez winy. Przecież to nie jest tak, że oni mają załatwić każdemu pracę za 5000 zł miesięcznie, najlepiej na pół etatu... Fakt, że gnębią sporymi podatkami i majstrują przy gospodarce, zwykle więcej psując niż naprawiając – ale...

Wtedy komputer jest ratunkiem, bo dziecko się czymś zajmie i będzie spokoj. Jednak chyba nikt nie powinien mieć pretensji do producentów gier o to, że są one brutalne itd.

A do kogo? :) OK, do producentów TEŻ. Oni robią brutalne gry, bo jest na nie popyt. Ale ten popyt skądś się przecież wziął...

Z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że rodzice nie przywiązują wagi do tego, w co grają ich pociechy. Mój starszulek to wyjątek, który tego nie olewa. Widzę to w szkole, kiedy koledzy podniecają się, że w Poście nasikali przechodniowi na twarz, po czym odcięli mu głowę łopatą, a następnie podziwiali wymiociny nie-szczęśnika.

Chora gra, chorzy ludzie, którzy w to grają...



czyli to, co o CDA piszą w Internecie



Różności

• **MEFI:** Na rozpoczęcie roku szkolnego wzięłem ze sobą CDA, ponieważ to tylko chroni mnie przed nudą. Wchodzę już za ogrodzenie mojej szkoły, spoglądam na zegarek lili... Jeszcze całe 15 min do godziny 9.00! Korzystając z okazji, podszedłem do frontowych drzwi i zabrałem się za czytanie CDA. Po około 5 minutach zerwał się silny wiatr. Moja szkoła nie jest jeszcze nowoczesna, więc okna są szklone (a jeszcze wszystkie były otwarte, aby wywietrzyć klasy). I stało się... Nagle wielki huk! Spoglądam w górę, a tam spory kawałek szyby leci prosto na mnie. Nogi całe mi skamieniały, a do ochrony miałem tylko CDA, więc zakryłem szybko głowę, na i... miałem tylko zadrapania na rękach! Gdyby nie CDA, bym już tego posta nie pisał... Na drugi dzień cała szkoła rozmawiała o tym. Po kontroli w szpitalu poszedłem do domu. Pierwszą moją czynnością było sprawdzenie, czy CDA jest całe. Od tamtego momentu numer wrześniowy jest na mojej ścianie w ładnej ramce. :) CDA to teraz dla mnie jak brat.

• **HopkinZ:** CDA jest jak pompa. Wtłacza do mózgu strumień słów i myśli, jednocześnie rozszerzając nam gębę w uśmiechu.

A tu o czeskim CDA... po czesku. Tzn Czech napisał. Nie wiem jak wy, ja tam większość kapuję.

• **Český CDAction vyšel pouze jednou.** Mám ho doma z výstavy InveX z Brna. Vyšlo číslo 11/2005, a další již ne. Byl to propadák. Číslo bylo sice graficky pěkné, ale mělo špatný překlad a vysokou cenu 150 Kč. Na InveXu jsem ho koupil za 99 Kč, tedy o něco málo levněji než stojí polské CD-Action. CD-Action 11/2006, tedy číslo 131, jsem koupil minulou středu za 14,90 zł v ve stánku v Kauflandu. Je to to nejlepší, co jsem kdy o počítačových hrách četl. Máte nádhernou grafickou podobu, a ještě k tomu perfektně přeloženo. Škoda, že není možné mít předplatné za nějakou rozumnou cenu.

• **zdziuchuz1:** Smuggler jest jak obietnice przedwyborcze naszych polityków. Wszyscy o nich słyszeli, a nikt ich nie widział.

Coz, w przeciwnieństwie do owych obietnic mnie może jednak kiedyś za baczyć... Powiedzmy zaraz po tym, jak piekło zamarnie.

• A to dialog z naszego forum:

Arsenie: Ekhim... czy jak chcę się dostać do Action Redaction, muszę pisać na: cdaction@cdaction.com.pl???

Ghoran: Dokładnie tak. Błyskotliwość pytania może wskazywać, że masz spore szanse na zaistnienie na łamach SwS.

• **Blue sky:** Idę sobie przez miasto z dziewczyną za rączkę, taki piękny obrazek. Nagle przejeżdża taksówka, a ja rzuciłem tekstem „ciekawe, jaką ma taryfę”. Nagle – PLASK!!! Dostałem od dziewczyny w pysk! A ja się pytam „za co?” A ona „za ten tekst o tej dziewczynie, co szła!” Ja nie czuję. Wiecie, co się okazało? Że jak ja powiedziałem „ciekawe, jaką...”, obok mnie akurat przechodziła taka dziewczyna. A moja myślała, że to było do niej...



• **Barszcz:** Wyciągnąłem ze skarbonki 15 zł na CDA... w 20 groszówkach! Moje ostatnie pieniądze, buuuu!!! PS Zebyście widzieli kioskarkę, kiedy wyciągałem z kieszeni 1-kilowy portfel i wysypałem tę drobnicę na ladę... Fajną miała minę, jak liczyła!!!



Gdzie, do jasnej cholery, są rodzice, że tak uprzejmie zapytam? Albo pracują albo siedzą w drugim pokoju oglądając TV...

Druga sprawa: ostatnio zaobserwowałem bardzo, ale to BAR-DZO ubogi zasób słownictwa wśród znacznej części swoich rówieśników, posługujących się „skrótami myślowymi” z Tibii i stosując je w realu (no tak, najwidoczniej mnie też to dotyczy). Ludzie, no wprost mnie

krewna zalewa, jak czytam SMS-a od koleżanki (ma średnią 4,8), a w treści widzę... „ktury”. Wniosek z tego taki, że młodzież nie czyta książek, ale kto ma im pokazać piękno literatury jak nie rodzice, którzy ciężko harują lub oglądają TV w drugim pokoju, a dzieciak samopas siedzi przy blaszaku?

Hmmmm... szkoła? No dobra, wiem, wiem... Sam pamiętam, jakie lektury tam nam wciskano...

KOCIĄK MIESIĄCA



Zatem podsumujemy: żyjemy w skomputeryzowanym świecie, w którym książki odchodzą w zapomnienie (cała nadzieja w siódmym tomie HP). Można zobaczyć (zbyttno się nie wysilając), jacy niektórzy ludzie są po prostu głupi i mało czytani. I wbrew pozorom nie piszę tego z pogardą, a żalem, bo boli mnie, kiedy koleżanka mówi: „Po co czytasz? Władce Pierścieni? Przecież jest film”.

A po co je obiady domowe u mamy? Przecież jest hamburger i frytki.

PS Korzystając z tych pięciu minut sławy, chciałbym pozdrowić calutenkę redakcję CDA oraz kumpli z Forum Antycda.

Kajor3k

Nooo, takich „antyfanów” to ja chciałbym mieć dużo więcej...

Frustrat Zone

Bardzo duże FZ w tym numerze, ale uważam, że warto ten tekst zamieścić – choćby z tej przyczyny, że autor próbuje argumentować, a nawet cytować, co krytykantom nieczęsto się zdarza. Inna rzecz, z jakim skutkiem... no ale poczytajcie.

✉ **Chciałem się odnieść do poziomu recenzji, jakie zamieszczacie na łamach swojego czasopisma. Pomijam sprawę sponsorowanych recenzji, oraz CD-Projektowo duplowanych. Idzie mi o to, by być choć uczciwym i rzetelnym w tym, co się robi.**

No właśnie. Czyli np. udowadniać tezy, które się stawia, dokumentować oskarżenia i w ogóle nie oskarżać, nie mając sensownych podstaw. Zobaczymy, czy sam jesteś w stanie dorosnąć do owych wymagań.

Rozumiem, że w większości wasza redakcja składa się z osób marzących o zabłyśnięciu w gronie graczy.

Kiepsko rozumiesz. Większość redakcji (a dokładniej 100%) to gracze z wieloletnim stażem, których ambicją jest ciekawe i rzetelne recenzowanie gier.

Czy co więcej – na uzyskaniu większego lub mniejszego poklasku CDP.

Jasne. Moim marzeniem i życiowym celem jest wysłuchanie okłasków np. Krzyska Sz. z CDP (pozdrawiam, swoją drogą). :) Lubię Krzyska – ale nie aż tak. :)



Możę i to zrozumieć.

Ciesz się moją niessamowitą elastycznością twego umysłu.

Jednak trzeba się do tego uczciwie przyznać, a nie udawać Greka „że co? Że jak? My nie, skąd!” Weźmy na warsztat recenzję Dreamfalla (Cene-

ga). **Od czego by tu zacząć? Może drugie zdanie: „Nie trzeba mieć czoła szerokiego na dziesięć cali, żeby stwierdzić, że tekst został podzielony między kilku tłumaczy, którzy prezentowali różne poziomy umiejętności i nie mieli ze sobą żadnego kontaktu”. Jak widać, „recenzent” doskonale wie, jak wyglądała praca nad tą grą.**

„Recenzent” (to jakaś odmiana recenzenta?) faktycznie doskonale wie, jak wyglądała praca nad polonizacjami gier, gdyż sam będąc zawodowym tłumaczem wielokrotnie w takowych pracach uczestniczył i kulis takowych prac zna. Do tego recenzuje gry od lat niemal 10, a gra jeszcze dłużej. A jakie doświadczenie w tej kwestii masz wciąpan? Dodam, że by dostrzec, że nad jednym tłumaczeniem pracowało kilku ludzi, naprawdę nie jest trudno, gdy ma się wyczulone na szczegóły oko.

Sam się zastanawiam, ale grając w Dreamfalla nijak takiego wrażenia jak „autor” nie odniosłem.

No, to jest dowód, że „recenzent” się mylił. Bo skoro TY nie odniosłeś wrażenia, że $2 \times 2 = 4$, to znaczy, że to musi być kłamstwo, nieprawdą?

Wy jesteście przecież „fachury”, co to nie jedną grę zjedli. Dobrze by było, jakbyście zjedli jeszcze przy okazji jakiegoś rozumy, bo na razie to wyrażacie się bepodstawnie. Nie można było tego zdania napisać inaczej? Co? Trzeba od razu twierdzić? A napisanie takiego zdania przerasta wasze umiejętności?

Dziubas, pokaż choć, że masz maturę zalichowaną na 5 z polskiego, zanim zaczniesz kwestionować nasze kwalifikacje i pouczać nas w taki sposób, bo na razie jest to jednak nieco niesmaczne i śmieszne. No n e?

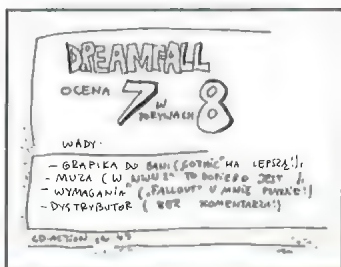
„Tłumaczenie tekstu jest nierówne. Wygląda, jakby został podzielony między kilku tłumaczy, którzy prezentowali różne poziomy umiejętności i nie mieli ze sobą żadnego kontaktu”.

Mlehehe. Nie ucz ojca dzieci robić, co? Pewnie, że można było i tak napisać. Ale EGM napisał inaczej, oryginalniej, barwniej itd. Po prostu niektórzy mają bogatszy zasób słownictwa, są bardziej ekspresyjni itd. A przeciętniaków, którzy też tak by chcieli, ale nie potrafią, to wkurza, nie?

Mniej obraźliwe, a i przyćpić się trudniej.

A co jest obraźliwego (i dla kogo) w sugestii, że „nie trzeba mieć czoła szerokiego na 10 cali”, możesz wytłumaczyć?

No ale takie coś jest niepoprawne politycznie, bo wszak chodziło o udupienie produktu Cenegi (czyżby znowu na zamówienie CDP?).



Oraz PO, Al Kaidy i Mossadu. To oczywiście. Już nie wspomnę o tym, że owe 10-calowe czoło odnosiło się nie do twórców, a odbiorców gry, ale jak rozumieć, było to – czytanie ze zrozumieniem – za trudne dla kogoś, kto zdecydowanie nie ma czoła szerokiego na 10 cali. :)

Dlaczego gry mniejszego kalibru są przez was lepiej recenzowane, a gry z górnej półki to już tylko poprawnego dystrybutora?

Że jak? Że co? Że gdzie? Pominę już drobiazgi, że ostatnimi czasy głównym reklamodawcą w CDA jest Cenege, więc to właśnie jej powinniśmy, a nie CDP – gdyby twoje „teorie” miały sens – wlażyć bez wazeliny i udupiać jej konkurencję... Po prostu dobra polonizacja jest w CDA chwalona, zła – wdępywana w głębię, niezależnie od tego, jaka firma ją zrobiła. (Skopaliśmy równo polonizację z Cenegi i z CDP w ostatnich numerach, sprawdzi!) Nam płaci Bauer z pieniędzy czytelników, więc to dla nich pracujemy, a nie dla tej czy innej firmy dystrybutorskiej i tylko wobec nich jesteśmy lojalni. A to oznacza, że nie kierujemy się NIGDY sympatią do tej czy innej firmy przy wystawianiu ocen.

Idziemy dalej. Co złego jest w 'Emissary' jako „emisariusze”? „Namiestniczka” oczywiście wg was jest tak błogosławiona, że warto o tym wspominać. Gratulacje.

Gdybyś wziął słownik i poczytał, czym się różni emisariusz od namiestnika, nie pytałbyś o to. Ale widać – to za trudne dla niektórych. Poseł, gubernator – jedna cholera... :)

‘Shifter’ – „skoczek” – jedno z wielu możliwych rozwiązań.

Naturalnie. ‘Balls’ może oznaczać i piłki, i np. męskie – hm – klejnoty. Więc nie należy się czeplić tłumaczenia w symulatorze piłki nożnej „gracz silnym kopnięciem postąpił jędro w okienko bramki”, bo przecież to jest POPRAWNE (jedno z możliwych) tłumaczeń. Oj, facet, facet, popadasz już w śmieszność, usiłując czeplić się czegośkolwiek...

Oczywiście wasze lepsze, bo jakżeby inaczej. Jednomysłność i wszystkowiedząca idea odeszły na śmietnik historii. Reaktywujecie? Dlaczego więc żaden z was nie jest konsultantem w CDP czy Cenedze? Za słabi? Nie chcą was?

Chcą. :) Tylko my nie chcemy się angażować w projekty, które potem oceniamy, by nie było konfliktu interesów. Ale parę razy otrzymywaliśmy np. propozycje konsultacji merytorycznej instrukcji przy grach strategicznych itd. To chyba dowodzi, że dystrybutorzy mają nas za fachowców, nie? Jakiś nie pamiętam, żeby któryś z nich polemizował (także prywatnie) z wytkniętymi grze poważnymi wadami. Czemu? Bo – widać – ogólnie przyznają nam rację...

‘We’re screwed’. Brawo panowie, gra jest oznaczona jako 16+. Ba, co więcej – ma oznaczenie PEGI Bad Language, oczywiście dlatego, że polskie „przerąbane” jest tak bardzo harsh, że należy tego rodzaju znaczek umieszczać.

No jasne, skoro jest 16+, można w każdy dialog wciskać nawet i „ch... jeb...”, na-

wet jeśli w oryginale jest po prostu ‘shit!’ albo ‘damn!’. A co się będziemy szczyścić. Jest 16+, piekła nie ma, można szaleć... Facet, ty się naprawdę dużo musisz jeszcze nauczyć o tym, jak się robi DOBRE tłumaczenie, wiesz? Bo na razie strasznie się tymi tekstami kompromitujesz...

Nadmienię tylko, że to nie Cenege wpadła na takie, a nie inne oznaczenie tej gry. No ale praca w gazecie dla 13-15-latków zobowiązuje.

O, tak. Trzeba np. odpowiadać na listy sfrustrowanego 16-latka, który uważa, że ma monopol na prawdę, że każdy młodszy odeń wiekiem to od razu debil, a każdy redaktor mający odmienne zdanie od niego to ignorant i łapówkarz. Ciężka sprawa, fuck(t)...

Może rzeczywiście ktoś was zauważył jako obrońców moralności.

...Romek? ...Tadeusz? Może nawet sam Jarosław Wielki? W razie czego żądam co najmniej wiceministerstwa obrony narodowej. A co!

I dalej. Wasz „żydek”. Byliście kiedyś może przypadkiem w barze prowadzonym przez wietnamczyków/chińczyków czy japończyków?

Byliśmy i to nie przypadkiem. :) Do tego piszemy ich z dużej litery, bo to ludzie, a nie pieski czy przedmioty...

Potrafilicie zrozumieć, co do was mówią? Ja nie do końca. Wszystkie te ‘kuciak na ośtro’ czy ‘na wynoś, na wynoś, dobrze’ rozbawiały nie tylko mnie, ale wszystkich obecnych wokół. Oczywiście wg was tak mówią Żydzi.

Właśnie, cały problem polega na tym, że Żydzi właśnie tak NIE mówią. Znow się kłania czytanie ze zrozumieniem! Gdybyś zobaczył w grze górala mówiącego po kaszubsku albo gwara śląską, też byś uważał, że to dobry pomysł? Jeśli dubbingujesz górala, niech ten NADAŁ mówi góralską gwara albo choć – krucafuks! – z góralskim akcentem! Dotarło? ...Heeej. A jeśli będzie mówił inną gwara albo np. z francuskim akcentem (bo akurat umiesz go dobrze udawać), znaczy, że ktoś dał tu ciała. Azjaci mówią po polsku zupełnie inaczej niż Żydzi. Dlatego Asi ata gdy mówić jak Żid, to być wielka brzydka błąd. Pojęć ty? ...Dobrze!

Wasza sprawa, każdy może uważać (jeszcze), co chce.

Na przykład ty, że mówisz z sensem.

Jednak przytoczone przez was fragmenty dobitnie świadczą o dość ograniczonej wyobraźni „recenzenta”.

Powiedziałbym raczej, że przytoczone tu cytaty świadczą o kompletnej ignorancji „autora” w sprawie, w której nam zarzuca niekompetencję (i żeby tylko ją). To tak, jakbym ja zarzucał Chińczykowi, że jego chiński jest k’epski i niegramatyczny – bo mam takie wrażenie. A to, że w ogóle nie znam chińskiego, naturalnie dodaje mi zarzutom wiarygodności... wiarygodności, prawda? :)

I na koniec. Głosy. Wiedziony wrozoną ciekawością skierowałem swojego maila do Cenegiz zapytaniem, dlacze-

go CDA tak marnie ocenia głosy w grze. Czy nie można było nałożyć identycznych pogłosów/głosów jak w wersji oryginalnej. W odpowiedzi uzyskałem zapewnienie, że głosy zostały tak nagrane na wyraźne polecenie FunComu, firmy składającej grę. Ba, co więcej – FunCom jest odpowiedzialny za postprodukcję owych głosów.

No i co? Funcom nie zna polskiego, więc mógł co najwyżej ocenić poprawność techniczną nagrania, ale już nie to, czy np. pani właściwie akcentuje czy interpretuje zdanie. A tego też czepiał się recenzent. ...Pogłosy – no dobra, skoro Funcom ich nie chciał, to nie, Cenega tu nie zawiniła – ale autorowi recenzji ten zabieg się nie spodobał, więc sobie o tym pomarudził. Nie miał prawa!

Tak więc może gdyby „redaktorzyzna” pofatygował się zapytać kogokolwiek o przyczynę takich, a nie innych głosów, nie wieszalby potem psów na bogu ducha winnym dystrybutorze.

A jednak. Bo gdyby głosy nagrywał George Lucas, a obrabiał Spielberg, to jeśli

EGM-owi by się efekt końcowy nie podobał, ma prawo to powiedzieć i napisać, dlaczego JEGO ZDANIEM jest kiepsko. Podpowiem, że nie trzeba zaraz się ze zdaniem EGM-a zgadzać. Zrozumiał, „czytelniczno” (*)?

(*) kto wojuje cudzoziemcami...

Ale co tam, dawać zawsze miło. Jak nasi rządzący – utylić w błocie, potem przeprosić, a smród zostanie, a co!

O to, to. Ciekawe, czy przeprosisz?

I jeszcze jedno – recenzja HoMM5. Można wyłapać masę literówek, baboli językowych, których nawet patch nie poprawia. Ale za polonizację nie odjęliście w recenzji nic.

Recenzja gry to recenzja gry, a recenzja polonizacji to oddzielna sprawa, więc nie mogliśmy w recenzji HoMM V (recenzowaliśmy angielską wersję!) odejmować oceny za polonizację. A sama polonizacja została oceniona oddzielnie... i nie przypominam sobie, by dostała 10/10.

Zatrudnienie znanych aktorów w HoMM5 to plus, w Dreamfallu to minus. Konsekwencja godna pochwały.

Bo nie chodzi o to, że zatrudnianie znanych aktorów to dobrze (albo źle). Chodzi o to, jak się ich w grze wykorzystano. Olszówka w Najdłuższej Podróży była świetna, ta sama Olszówka w Dreamfallu już się nie popisała... Czasem sól w potrawie jest OK, czasem (np. w budyniu) nie. Co tu ma do rzeczy konsekwencja? Nie rozumię.

No ale czego można się spodziewać po piśmie, które zaczyna powoli wyglądać jak wielka ulotka gier CDR. Co więcej – swego czasu myślałem, że jesteście wydawani przez CDR..

Nie odpowiadamy za ignorancję i braki wiedzy ogólnej naszych „czytelników”. Ale jak chcesz się chwalić publicznie swą głupotą, nie ma sprawy... Ale czego można się spodziewać po czytelniku, który zaczyna powoli wyglądać jak wielka ulotka Mediamarktu... (Co, że bez sensu to?



A kogo to obchodzi, obrzucimy błotkiem, może się coś przyklei, nie?)

Prawie pozdrawiam,

Marek Wojtal

Prawie się przejąłem twymi zarzutami, które prawie miały sens...

LUDZIE & LUDZISKA

PS 1 Jeszcze żeby CDA wychodziło pierwszego dnia danego miesiąca, bo nie chce mi się czekać do 11!

No tak, bo od 1 jednego miesiąca do 1 drugiego upływa zaledwie 30-31 dni, zaś od 11 danego miesiąca do 07 kolejnego (co miesiąc - 3 dni od poprzedniej daty) AŻ 26-27 dni. :)

Wiesz, chyba wśród zgłupku odpowiedzi udzielanych w AR znalazłem twoje motto. Brzmi mniej więcej tak: „Poniżej siebie, ale upokorzę ciebie!”. Czy zgadłem? Wiem, że masz deadline, ale proszę o szybką odpowiedź..

Prawie, bo ja się nie poniżam, a was nie upokarzam – chyba że przez upokorzenie rozumiecie, iż pokazuję wam niekiedy (niektórym), jaki poziom prezentujecie w oczach innych ludzi... OK, to czasem boli – ale nigdy nie robię z buców większych buców, niż nimi są w istocie. :P No, ale coś w tym, co napisałeś, jednak jest, nie powiem...



Wicie co, tak się zastanawiam, czego ci ludzie od was chcą. (...) Ludzie, zanim napiszecie, że w CDA dają kiepskie gry czy coś, porównajcie je do innych pism, zobaczcie, że tam dają jeszcze gorsze.

Aleś nam komplement strzelił :) – „jeszcze gorsze”, co oznacza, że nasze są do d... ale

mniej niż inne. Dzięki. Jak to mówią „chroń mnie Boże przed przyjaciółmi, z wrogami sam sobie poradzę”. Dzięki za mądrą obronę przed JESZCZE GŁUPSZYMI :) antyfanami.

Czy na nowej stronie gazety CD-ACTION możliwe będzie zamieszczenie działu, w którym będzie można przeczytać wszystko, co jest w gazecie: tematy numeru, game walker, recenzje itp. Jeżeli to możliwe, proszę o odpowiedź, gdyż, będę miał zakładany stały dostęp do Internetu, przez co będę musiał zrezygnować z kupowania tej gazety.

Ależ tak! Do tego dołączymy ISO płytek z gierkami (nawet z tymi, które dopiero będą) i z drapkę, która pozwoli każdemu, kto wejdzie na tę stronę, doładować telefon za 1000 zł miesięcznie... Jeszcze jakieś życzenia? (...Gazzzety, taakk!!)



Czołem, jestem wredny Edek. Dla przyjaciół Wredka. W imieniu klubu wrednych ludzi gratuluję ci twojego charakteru. Jesteś prawie tak wredny jak ja (jestem założycielem i prezesem) i dlatego chcemy zrobić z ciebie honorowego członka naszego klubu.

Powiedzmy, DUŻEGO honorowego członka, bo na ch...olerę mi zwykły :))

Z twoją pomocą możemy zdobyć nowych członków.

Wypraszam sobie, jestem hetero!



PS 2 Postawiłem dom, zasadziłem drzewo, wychowałem syna, tylko nie byłem wydrukowany w AR. Więc wiesz, co masz zrobić :P

Wrzucić cię do studni? Ale jak na 13-latkę to faktycznie dużo.



Otóż, leżałem sobie chory w łóżeczku wiedząc, że w kioskach właśnie pojawił się nowy CDA. No cóż, najstarsi górale pamiętają, że po to pismo zawsze JA chodziłem i zawsze do tego samego kiosku na rogu. Lecz teraz musiałem wysłać brata (ma 10 lat). OK, wyszedł. Zaraz poczytam nowe „sidiekszyn”. Brat wraca, ale bez CDA i się mnie pyta „Eee, to miał być XXX czy

CDA? Bo się zamysliłem” ...no comment. Po wytłumaczeniu znów poszedł do kiosku. Ja znów rozmyślałem o tym cudnym piśmku w moich rękach (ehh). Brat znów wraca... i znów bez CDA! Pytam „co jest?” A on „Eee ma być z CD czy z DVD?” No to mu wkurzony powiedziałem, że co za różnica i niech już wy****a kupi. Teraz już w napięciu czekam. „Już nie ma się o co pytać” – myślę. NO i drzwi się otwierają, wraca brat z CDA w rękach... z numerem, który leżał w mojej szafce od mlecha... powiem tylko, że gorączka wzrosła mi do 40 stopni. No i musiałem kolejne zeta wybulić, ech...



Siema ziomale. Chciałem zaznaczyć, że gdy byłem w kraju (teraz przebywam w Anglii), (byłem jednym z antyfanów. W tej chwili ratujecie moje zdrowie psychiczne waszą prenumeratą. Jesteście jedynym piśmem polskim, które mam i w związku z tym was jako polubiłem (tzn. wasz miesięcznik).

Hmm... czyli trzeba was wszystkich do Anglii eksportować? Hm... pogadamy z Geminimi (znaczy bliźniętami), co się da zrobić.

W AR jak zawsze za udział wzięli... sporo kasy Smuggler & Ghost of Mr Jedi Dwa złomasy albo Na głowę chorzy kontestatorzy

CYBERSTREFA

HEYAH LOGITECH CYBERSPORT OSTATECZNA ROZGRYWKA

Finał finałów. Tak w skrócie można opisać imprezę Heyah Logitech Cybersport kończącą cykl wydarzeń e-sportowych w naszym kraju. Jak na ligowe Mistrzostwa Polski w grach komputerowych przystało, cały turniej obfitował w wiele emocji, niespodzianek oraz atrakcji nie tylko dla graczy, ale również obserwatorów. Oprawa audio-wizualna gwarantowała dobre widowisko, a profesjonalna organizacja zapewniała



bezproblemowy przebieg rozgrywek.

Reszta spoczywała w rękach ludzi, dla których ten turniej powstał.

Przez dwa dni, najlepsi z najlepszych w Polsce zmagali się w sześciu grach:

Counter-Strike, Quake IV, Warcraft III, Starcraft: Brood War oraz Need For

Speed: Most Wanted. Zgromadzeni w warszawskiej hali Mera gracze nie mieli powodów do narzekania. Na ich potrzeby sponsorzy przeznaczili najwyższej jakości sprzęt komputerowy. W grę wchodziły już tylko umiejętności i doświadczenie poszczególnych zawodników. I tak, najlepszą polską drużyną Counter-Strike w klasie PRO został zespół Pentagram G-Shock, który w finale pokonał drużynę Frag eXecutors. W klasie Amatorów dominował klan

Run If You Can, który w ostatecznej rozgrywce rozprawił się z drużyną Give It Up. W wielkim wyścigu Need For Speed: Most Wanted, niedoścignionym okazał się Paweł 'Pablo' Szeląg, a odwieczną, międzygalaktyczną walkę pomiędzy Protossami, Terranarami oraz Zergami wygrał Dominik 'Slider' Rogacki.

Natomiast w pojedynku na railgun'y najlepszym okazał się Mateusz „matr0x_pl” Ożga, pokonując w finale Tobiasza „deral” Kaczorowskiego. Na sam koniec, baśniowym światem Elfów, Ludzi, Orków oraz Nieumarłych zatrzęsała wielka bitwa. Tym razem lepszym strategiem okazał się Przemysław „Paladyn” Wadoń, rewanżując się za przegraną z Tomaszem „TeRRoR”

Filipiukiem w finale polskich eliminacji Word Cyber Games.

Warto wspomnieć, że w międzyczasie graczom oraz zgromadzonemu widzom 'przygrywał' ze-



spół 'Projekt hałas'. Ponadto na wszystkich odwiedzających czekały stanowiska przygotowane przez sponsorów oraz miniLAN Need For Speed Most Wanted. Największym zainteresowaniem męskiej części publiczności cieszy-



ło się stoisko, gdzie można było wziąć udział w profesjonalnej sesji zdjęciowej z trzema, pięknymi modelkami. Nie zabrakło również czegoś dla maniaków

sprzętu komputerowego oraz gier elektronicznych. Dzisiaj śmiało możemy powiedzieć, że do grona dobrych imprez e-sportowych w naszym kraju, dołączyło kolejne wydarzenie, o którym każdy szanujący się gracz powinien wiedzieć. Z nieskrywaną przyjemnością czekamy na to, co za rok przyniesie nam kolejna edycja Heyah Logitech Cybersport.

Autor: SiN

PRZEGLĄD CYBERSPORTOWY

PENTAGRAM G-SHOCK MISTRZEM ŚWIATA!

Od ponad trzech lat zadziwiają nas, zagorzałych kibiców sportów elektronicznych, niesamowitymi umiejętnościami strzeleckimi, fantastycznym zgraniem oraz niestandardowymi rozwiązaniami taktycznymi. O ich talencie świadczą liczne osiągnięcia zarówno na polskiej, jak i zagranicznej scenie Counter-Strike. W swoim dorobku posiadają tytuł Mistrza Europy z 2005 roku oraz tytuł Wicemistrza Europy z 2006 roku. W kraju nie mają sobie równych, dysponując od niepamiętnych czasów prawdziwym monopolem na wygrywanie.

Pentagram G-Shock, bo o nich tutaj mowa, to coś więcej niż tylko garstka utalentowanych graczy. To drużyna, składająca się z pięciu zupełnie różnych osobowości, które połączyła wspólna pasja do gry oraz jeden cel - stać się najlepszym zespołem Counter-Strike na świecie. Cel, a raczej marzenie, które niespełna miesiąc temu, na oczach milionów widzów, spełniło się we włoskim mieście Monza.

Popularni „Pentosi” zagwarantowali sobie zwycięstwo najpierw przechodząc przez fazę grupową, w której zmierzali się z sześcioma klanami, w tym najlepszą brazylijską drużyną Counter-Strike - mibr. W udzielanych wywiadach gracze PGS wielokrotnie po-

wtarzali, że jest to ich najtrudniejszy rywal. Jeśli będą w stanie go pokonać, droga do następnej rundy będzie stała otworem. Tak też bowiem się stało. Dwu punktowe zwycięstwo otworzyło przed polską drużyną drogę do drabinki Single Elimination. Porażka na tym etapie gry oznaczała automatyczne odpadnięcie z turnieju. Nie przeszkodziło to jednak drużynie Pentagram G-

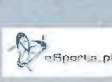


Shock grać odważnie i otwarcie, eliminując po drodze koreańską sławę, klan Hacker.PK oraz duński zespół NoA. Ostatnie zwycięstwo zapewniło polskim graczom udział w wielkim finale Word Cyber Games 2006, gdzie przyszło im zmierzyć się z legendarnym, szwedzkim zespołem Ninjas in Pyjamas.

Po długiej walce, dramatycznym początku i przegranej pierwszej mapie de_nuke w stosunku 16:11, drużyna Pentagram G-Shock przebudziła się i nabrała wiatru w żagle. Wygrana na drugiej mapie, de_inferno 16:12 dawała polskim graczom możliwość rozstrzygnięcia całego pojedynku na swoją korzyść. Tylko i wyłącznie zwycięstwo w trzecim, finałowym starciu na planiszy de_train gwarantowało PGS ostateczną wygraną. Tak też się stało.

Wspaniała gra całego zespołu przełożyła się na efektowne zwycięstwo udokumentowane wysokim wynikiem 16:3. Tym samym, drużyna Pentagram G-Shock w składzie Łukasz „Luq” Wnęk, Filip „Neo” Kubski, Wiktor „TaZ” Wojtas, Jakub „kuben” Gurczyński oraz Mariusz „Ird” Cybulski pokonała ostatecznie szwedzki zespół NIP 2:1 i zdobyła Mistrzostwo Świata w grze Counter-Strike.

Autor: SiN



see more.

NEC Display Solutions

NOWOŚĆ:
Seria NEC MultiSync®
GX² Pro



Udoskonalona seria monitorów NEC MultiSync® GX² Pro to linia całkowicie dedykowana graczom i osobom często korzystającym z aplikacji multimedialnych. Specjalna powłoka Opticlear zapewnia doskonałą jakość prezentacji kolorów i pozwala na uzyskanie szczególnie ostrych i głębokich barw. Innowacyjny system Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra krótkim czasie reakcji 2 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna (dla monitora 20") przystawka multimedialna czynią z monitorów serii GX² Pro uniwersalne, domowe centrum rozrywki. Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl



NEC MultiSync® 70GX² Pro
Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176



NEC MultiSync® 90GX² Pro
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176



NEC MultiSync® 20WGX² Pro
Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast do 1600:1
Jasność 470 cd/m²
Kąt widzenia 178/178

* (gray to gray)

**Wielki powrót
do świata
Zapomnianych Krain!**

Jedna z najśłynniejszych
gier RPG wszech czasów
w nowej odsłonie!

Premiera 7 grudnia!
Zamów już dziś na stronie:
<http://sklep.gran.pl/NWN2>

Empowered by Innovation

NEC

NEC Display Solutions Europe GmbH Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, e-mail: biuro@nec-displays-pl.com, tel. (12) 6145353, fax (12) 6145354.

© Grudzień 2006 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi odpowiednich producentów. Zmiany specyfikacji mogą być dokonywane bez powiadomienia.

© 2006 Hasbro, Inc. All Rights Reserved. © 2006 Atari, Inc. All Rights Reserved. Marketed and manufactured by Atari Europe SAS. Developed by Obsidian Entertainment, Inc. © 2005 BVT Games Production Fund II Dynamic GmbH & Co. KG, Gruenewald / Munich, Germany. Game technology and tools © 2006 Obsidian Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. Neverwinter Nights, Forgotten Realms and the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons D20 and the Dungeons & Dragons logo, and Wizards of the Coast and it's logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the U.S.A. and/or other jurisdictions, and are used with permission. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro, Inc. and are used with permission. Obsidian and the Obsidian logo are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. This Game created using the BioWare Aurora Engine © 1997 - 2004 BioWare Corp. All rights reserved. BioWare and the BioWare Aurora Engine and the BioWare logo are trademarks of BioWare Corp. Screenshot platform logo © and TM EA 2006. All other trademarks are the property of their respective owners. Uses Garry Animation. Copyright © 1999-2005 by RAD Game Tools, Inc. Uses Maxis Sound System. Copyright © 1991-2005 by RAD Game Tools, Inc. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.